キャラクター名: ヴァルメ

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+3]		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	18
冒険者Lv	7	経歴	・罪を犯したことがある		
経験点	500		・育ての親がいる		
			・知られたくない秘密がある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	11	4		22 + 2	4
		敏捷度	8	3		18	3
体	15	筋力	6	7		28 + 2	5
		生命力	5	4		24	4
心	8	知力	5			13	2
		精神力	10			18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7		
レンジャー	1		
エンハンサー	1		
アルケミスト	1		
ライダー	5		

戦闘特技

タフネス	2122 p		p
武器習熟/スピア	221 p		p
頑強	218 p		p
全力攻撃	225 p		p
武器習熟II/スピア	221 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドレイク語	○	
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

マッスルベアー		
HP強化		
チャージ		
高所攻撃		
タンデム		
人馬一体		
ヴォーパルウェポン		

技能

	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	7	11	10	12
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ブリガンディ		18	-1	7
盾	タワーシールド		17		2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター		合計値	9	10

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ヘビーランス	1H	25	-1	2d+ 10	10	18	40										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 9	10

HP
75

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 7/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 10

MP
18

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	ネックウォーマー	マフラーと首掛けの中間のようなもの
背中	野伏のサーマルマント	温度変化耐性、火、水氷ダメージ-1 雪国でも問題無し。
右手	剛力の腕輪	筋力+2 砕くと筋力+14
腰	ブラックベルト	防護+1 古い傷が幾つもある。
足	ブーツ	革のブーツ。耐久性重視。
その他	アルケミーキット	とある街で休息中に暇潰しに覚えた。

装備品		説明
	迷彩ローブ	野外での隠密、尾行判定+2 枯葉のような色合い。
左手	宗匠の腕輪	器用+2 砕くと器用+14

その他メモ

ヴァルメ
男/18歳
一般技能:ローリマー/馬具職人 Lv2

経歴：

人間生まれのナイトメア。生後間もない頃、祖国を滅ぼされドレイクに拾われる。(理由は酔狂な話だが、同じ角ありで我々バルバロイと近しい存在だろうから、育てれば力になるという理由)
その後、集落で育てられ戦士として育つ。軍馬「ベリル」はそのころからの付き合い。

拾いの親のドレイク、フェドロフ卿には気に入られていたが、その子供のドレイク2世、シモノフには疎ましがられていた。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
ヴァルメ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
ウォーホース	○□□○□□
騎獣用甲冑	○□□○□□
アイアンリベット	○□□○□□
	○□□○□□
レザークラフトセット	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
松明(６本)x6	○□□○□□
頑丈なランタン	○□□○□□
迅速の火縄壺	○□□○□□
油x5	○□□○□□
フック2つとハンマー	○□□○□□
大きめの布	○□□○□□
ホースブランケット	○□□○□□
保存食(１週間分x3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
ヒーリングポーションx5	○□□○□□
B級カード(赤)x5	○□□○□□
A級カード(赤)x2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□