

キャラクター名
シヴィス・フォーヴァン

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	傭兵	性別	女	年齢	20
冒険者Lv	2	経歴	商売を手伝ったことがある		
経験点	430		同性の家族がいない 引きこもっていたことがある		

技	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	11	1		19	3
体	15	敏捷度	5			12	2
		筋力	3			18	3
心	8	生命力	6	2		23	3
		知力	8			16	2
		精神力	7			15	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
ソーサラー	2		
レンジャー	1		
セージ	2		

戦闘特技		回数	消費
斬り返し	1-286p	p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
魔動機文明語		○
魔法文明語	○	○

練習/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数
名誉点所持	0 / 合計 0

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
	ファイター	2	5	4
	グラブラー	0		
	フェンサー	0		
	シューター	0		

鎧と盾		必要ランク			筋力	回避力	防護点
鎧	ハードレザ			13		4	
盾							
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
							4 4

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
	エストック	2H	11		2d+	5	10	5	21								
	マレット	1H投	1	1	2d+	6	12	5	6								
マレット	1H投	1	1	2d+	6	12	5	6									

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
魔香草x3	○□□○□□
救命草x3	○□□○□□
ギルドの紋章	○□□○□□
薬師道具セット	○□□○□□
魔晶石 (3点) x2	○□□○□□

ヒーリングポーションx3	○□□○□□
保存食	○□□○□□
光の鱗	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	592
	G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 _m	12 _m	36 _m	2d+	4	4
					29

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	2	4			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	4	2d+	0	
		2d+	5	2d+
			4	21

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	発動体
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
冒険に出た理由：目指すべき場所がある	○□□□⑤
生まれたときに角で母親を傷つけてしまい、母親を死なせてしまう。	○□□□⑩
母親の死やナイトメアであることから、ほかの家族(父、兄)から疎まれており、幼心に、自分には人に見られてはいけないのだと思い、部屋に閉じこもっていた時期もある。	○□□□⑮
しかしその行動が、逆に「あの家は子供を閉じ込めている」などと噂の種になったため、少しずつ外に出るようになるが、今度はナイトメアの子がいることで、家族も近所から白い目で見られるようになる。	○□□□㉓
あるとき、町で出会ったやたらテンションの高い冒険者から、アルフレイム大陸には、ナイトメアでも重用する国(“砂漠城塞”ラージャハ帝国)があることを聞き、そこに行って名を上げたい、と考え、冒険に出ることになった。	○□□□㉕
途中で例の冒険者が経営している宝飾店の手伝いをしていたこともある。	○□□□㉗
	○□□□㉙