

キャラクター名  
ツァールト・ハイト

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[炎、銀+2]
生まれ	戦士	性別	男
		年齢	45
冒険者Lv	6	経歴	魔剣の迷宮で迷子になったことがある
経験点	530		父親が旅に出ている (いた)
		過去に仕えた主がいた。	

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	12	2	6	28	4
敏捷度	11			19	3
筋力	5	5		23 + 2	4
	5	2		20	3
知力	9			18	3
精神力	5	3		17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	5		
コンジャラー	6		
スカウト	3		
セージ	1		

戦闘特技			
魔力撃	227	p	p
魔法拡大/数	226	p	p
マルチアクション	1B39	p	p
		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	○	○
ドワーフ語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	5	9	8	9
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	イスカイアの魔導鎧		20	0	7
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		8	7

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
ツースハンドソード	2H	20		2d+ 9	10	9	30										
モーニングスター	1H	12	-1	2d+ 8	10	9	17										
グレートソード	2H	24		2d+ 9	10	9	34										
ジャッジメントスピア (発動体)	1H両	18		2d+ 9	10	10	23										
ジャッジメントスピア (発動体)	2H	18	1	2d+ 10	10	10	28										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 8	7

HP
38

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 8

MP
35

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	6	9			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	マフラー	老夫婦に作ってもらった手編みのマフラ
背中	ロングマント	フード付き
右手	怪力の腕輪	筋力+2 壊せば+1 4
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手	月光の指輪	壊せば精神抵抗+2

その他メモ	自動失敗チェック
ドワーフ語で優しさという名前	□□□□⑤
ドワーフの両親の元で生まれたナイトメア 出産の痛みで母親は死去している	□□□□⑩
父親は冒険者として旅に出ている身だったので出産には立ち会えず、また母親が死んでしまった原因であるツァールトを可愛がると同時に生まれてこなければ…と思っている	□□□□⑮
	□□□□⑳
父親のそんな気持ち子供時代からわかっていたので誰にも見られない町外れでひたすらに剣や魔法の訓練をし続けていた	□□□□㉕
周りからはナイトメアということで蔑まれ、父親からもあまりいいように思われていないので基本はずっと町外れで修行をしていた	□□□□⑳
何度も剣を振り 精神を使い果たすまで魔法を撃ち 手がボロボロになり血が出てもひたすらに修行をした	□□□□㉕

