キャラクター名: ヘリオス

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	練体師	性別	男	年齢	16
冒険者Lv	3	経歴	大切な約束をしたことがある		
経験点	0		魔神の生贄にされそうになったことがある		
			家族に冒険者がいる（いた）		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	10			19	3
		敏捷度	9	1		19	3
体	14	筋力	5			19 + 1	3
		生命力	4	1		19	3
心	7	知力	9			16	2
		精神力	9			16	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	3		
スカウト	1		
エンハンサー	1		

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	3	6	6	6
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	スプリントアーマー		15		5
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	6	5

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
ハルバード 振って攻撃するときのデータ	2H	20		2d+ 6	11	7	40										
ハルバード 突いて攻撃するときのデータ	2H	20		2d+ 6	10	7	35										
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 0 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 6	5

HP
28

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 5

MP
16

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

武器習熟A/アックス	1-281p		p
なぎ払い	1-288p		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
交易共通語	○	○
人間語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	

名誉アイテム	点数
冒険者ランク：ダガー	10

名誉点 所持 10 /合計 20

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 筋力指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

背景：両親は冒険者だったが、母は出産の際に死亡。
父は物心ついた頃には冒険から帰ってこず、一人になった。
ナイトメアの子供が一人で生きていくこともできず、
父と別れた村で、村外れの森に魔神が出たという噂があった際に村人達に生贄に差し出される。
そこを同じく当時子供だったPC1に助けられた。

ナイトメアとして疎まれ、あわや生贄にされそうになった自分を助け
友人となってくれたPC1に深く感謝しており、
命を助けられた恩を自分は一生をかけてでも返す、という約束（誓い）を立てている。
PC1が冒険に行く、と言ったのでしぶしぶといった体でついていくことにした。
最初からついていかない選択肢はなかったが、表向きは誓いや感謝のことは隠している。（照れくさい）

自動失敗チェック

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