キャラクター名: アルベルト

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	傭兵	性別	男	年齢	18
冒険者Lv	2	経歴	臨死体験をしたことがある		
経験点	1210		毒を飲んだ（食べた）ことがある		
			大きな嘘をついている（いた）		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	6			13	2
		敏捷度	8			15	2
体	15	筋力	3			18	3
		生命力	6			21	3
心	8	知力	9	2		19	3
		精神力	4	1		13	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
コンジャラー	2		
セージ	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	2	4	4	5
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	チェインメイル		18	-1	6
盾	ラウンドシールド		8		1
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	3	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
ヘビーメイス（魔法の発動体） 魔法の発動体に加工（+100G）	1H両	15	1	2d+ 5	12	5	20										
ヘビーメイス（魔法の発動体） 2Hで使用した時のデータ	2H片	15	1	2d+ 5	12	5	30										
ストーン×50 射程10m/打撃武器・スリング用の球	1H投	1		2d+ 4	12	5	1										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

戦闘特技

魔力撃	1-292p		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	○	○
汎用蛮族語	○	
魔法文明語	○	○

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 3	7

HP
27

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 4

MP
19

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	2	5			

練技/呪歌/騎芸/賦術

装備品		説明
頭	バンダナ	ナイトメアの角を隠す事が出来る
耳		
顔		
首		
背中		
右手		
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手		

その他メモ

冒険に出た理由：失われた家門を取り戻すため

名家出身のナイトメア。産まれた時に母を亡くしているが、
家族から疎まれる事もなく、ナイトメアという事を世間に隠しながら育っていった。
ある日一家全員の食事に毒が盛られ、その後一週間ほど生死の境を彷徨った末に一命を取り留めたものの、
ナイトメアであるということを世間に知られてしまい、彼の家は没落。
家族に多大な恩義を感じていた彼は、没落した家系を復興させるために冒険者となった。

自動失敗チェック

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

キャラクター名: アルベルト

プレイヤー名:

一般装備品

(消耗チェック)

冒険者セット ○□□○□□

ベルトポーチ ○□□○□□

▼消耗品 ○□□○□□

救命草 ○□□○□□

▼冒険者技能用 ○□□○□□

▼売却済（個数で半額に調整） ○□□○□□

▼消費済（金額計算用） ○□□○□□

救命草 ○□□○□□

所持金 1055 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 20 /合計 20