キャラクター名: ナーヤ

プレイヤー名:

種族	ドワーフ	種族特徴	暗視、剣の加護/炎身		
生まれ	戦士	性別	女	年齢	17
冒険者Lv	4	経歴	魔物に襲われたことがある		
経験点	3730		異種族の街で育った		
			魔神の生贄にされ(そうになっ)たことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	4	器用度	18			22 + 2	4
		敏捷度	5	2		11	1
体	11	筋力	12			23 + 2	4
		生命力	10	2		23	3
心	5	知力	1			6	1
		精神力	11	2		18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	4		
エンハンサー	2		
アルケミスト	1		

戦闘特技

挑発攻撃	225 p		p
防具習熟/金属鎧	222 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
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	○
魔動機文明語	○	○
ザルツ	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

ビートルスキン	
キャッツアイ	
バークメイル	

名誉アイテム	点数
専用化：アルケミーセット	50

名誉点 所持 41 /合計 91

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	4	8	5	8
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	タワーシールド		17		2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター		合計値	5	9

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	1H両	15	1	2d+ 9	12	8	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
保存食（一週間分）x3	○□□○□□
	○□□○□□
蕾のエンブレム	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

マテリアルカード緑B級x10	○□□○□□
マテリアルカード緑A級x3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 5668 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	11 m	33 m

回避	防護点
2d+ 5	9

HP
37

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 7

MP
18

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭	カチューシャ	フレーバー ネコミミ
耳		
顔		
首		
背中		
右手	宗匠の腕輪	
腰	ブラックベルト	
足		
その他	アルケミーセット	

装備品		説明
左手	怪力の腕輪	

その他メモ

生まれた時から魔神の生贄にされることが決まっており、教育を受けていなかった。（初期知力６）
16歳の時に魔神の生贄のため祭壇まで連れて行かれているところを魔物に襲われ、自分以外の人が逃げ、殺されそうなところをユート（前PC）に助けられ、村に戻っても魔神の生贄にされることから村に戻らずユートについていき、人間の街で育った。ネコミミは変装である。
ユートが打たれ弱いのに前衛に行くため、ユートを守ろうとファイターになった。挑発攻撃を最初に覚えたのは敵の注意をユートに行かないようにするためである。

能力値はサイコロを3回振って一番いい値。

自動失敗チェック

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