キャラクター名: ナガエ・ジメダマ

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	男	年齢	65（精神年齢30程度）
冒険者Lv	4	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	4	器用度	13	2		19	3
		敏捷度	5	1		10	1
体	11	筋力	8	2		21 + 2	3
		生命力	8			19	3
心	5	知力	2			7	1
		精神力	8			13	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	4		
プリースト/ティダン	4		

戦闘特技

魔法拡大/数	1-289p		p
武器習熟A/メイス	1-281p		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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数
専用装飾品	50

名誉点 所持 30 /合計 80

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	7	5	7
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	プレートアーマー		21	- 2	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	5	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
ポールメイス	2H	23	1	2d+ 8	12	8	43										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
魔香草	○□□○□□
羽根ペン、インク、手記	○□□○□□
手袋	○□□○□□
保存食(一週間分)	○□□○□□
魔晶石４点	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 85 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 5	7

HP
31

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 6

MP
25

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	5			

装備品	説明
頭	
耳	
顔 決意の刺青（専用装飾品）	MP+2
首 聖印	
背中	
右手 怪力の腕輪	
腰	
足 韋駄天ブーツ	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

・幼少期に母を蛮族の操霊術師に殺され、アンデッド化した母に殺されかけた。
・トラウマから、穢れへの潔癖症じみた拒否感を持ち、蛮族やアンデッドは世界から一匹残らず排除しなければいけないと考えている。
・しかし、声高に「KILL!」と叫ぶわけではない。あんまり過激すぎると人族社会で引かれると知っているので、粛々と事を運ぶ。
・殺した魔物処理時には手袋を使い、帰還後はよく洗濯する。また、処理を達成した日時・魔物の名前（わからなければ外見的特徴）・穢れ度を手記に記録している（表紙には「世界浄化進行記」と書いてある）。

▼ナイトメアについて
・ナイトメアおよび蘇生した人族（穢れあり）へも、蛮族やアンデッドと近い、生理的嫌悪感を覚える（同じ空気を吸うだけで鳥肌が立つし、触られると洗いたくなる）。※穢れを悪心の根源だと思っているので、一見どんなに人のよさそうなナイトメアでも、いつか発作的に狂うかもしれない、と危機感を持っている。
・自らすすんでパーティは絶対に組まない。

自動失敗チェック

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