キャラクター名: アモル・エーヌ

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	軽戦士	性別	女	年齢	24
冒険者Lv	2	経歴	故郷の場所を知らない		
経験点	0		忘れられないほど美味しいものを知っている		
			命を助けられたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	10			21 + 1	3
		敏捷度	6			17 + 1	3
体	13	筋力	6			19	3
		生命力	6			19	3
心	6	知力	6			12	2
		精神力	8			14	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	2		
プリースト/英雄王	1		
スカウト	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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	2	5	5	5
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7		3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	フェンサー		合計値	5	3

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
フレイル	1H両	10	-1	2d+ 4	9	5	15										
フレイル	2H片	10	-1	2d+ 4	9	5	25										
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

スカウトツール	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
保存食（4週間）x84	○□□○□□
魔香草x3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 10 G

預金・借金 G

戦闘特技

必殺攻撃	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
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 5	3

HP
25

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 4

MP
17

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	1	3			

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	聖印	
背中		
右手	敏捷の指輪	
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手	器用度の指輪	

その他メモ

ナイトメアに生まれたことで、忌み子として扱われ捨てられてしまった。
そのまま衰弱死するはずだったが、通りすがりのエルフに拾われ一命を取り留める。

物心つくまでは健康的に成長していったが、家の外に出るとナイトメアであるという理由から迫害されてしまい、家に引きこもるようになってしまった。
そのため家事手伝いばかりをしていた幼少期を過ごすことになる。

成人するころには家のことは一通りできるようになっていた。
成人してから少し経った頃、親の後押しもあり少しずつ外に出るようにはなる。
しかし、村人からの印象は良くはなく村では村八分にされてしまう。

自動失敗チェック

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