キャラクター名: カガミ ハザマル

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	女性	年齢	23
冒険者Lv	5	経歴	生まれ:神職 幼少期:誰よりもめざとい ハプニング:大怪我をした(5歳)		
経験点	370		少年期:学ぶ機会を得た ハプニング:憧れの人がいる(14歳)		
			青年期:正式な訓練を受けた 冒険に出た理由:家族の仇を討つため(23歳)		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	8	3		22	3
		敏捷度	7	2		20	3
体	13	筋力	2			15	2
		生命力	1	1		15	2
心	6	知力	10	1		17	2
		精神力	7			13	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	4		
スカウト	5		
セージ	2		

戦闘特技			
トレジャーハント	2120p		p
武器習熟A/スピア	1-281p		p
必殺攻撃	1-288p		p
回避行動	1-279p		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	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語		○

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

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	4	7	7	6
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	バックラー		1	1	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能	フェンサー		合計値	9	4

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
ピラー	1H	8	-1	2d+ 6	8	7	13										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
6人用テント	○□□○□□
保存食1週間分	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 5724 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	20 m	60 m

回避	防護点
2d+ 9	4

HP
30

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 8

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 7

MP
13

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰 ブラックベルト	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

ある神社の分家に生まれた。
神社には御神体の大きな鏡が奥深くに祀られていたが、5歳の時に偶然それを見つけてそれを壊したことで大怪我をしてしまう。
さらに、それによってその御神体に封印されていた魔神は世に放たれてしまった。
その後、本家の後継の青年をその魔神から守るために訓練を続けていた。しかし、後継に付き従ううちに憧れの情を抱いてしまう。
そこに魔神に付け込まれ、後継の青年に乗り移られてしまう。青年は操られるがまま神社の人々を皆殺しにした後姿をくらました。
彼女はその仇を討つため、また青年を取り戻すために冒険に出た。大変だ。
シャール殿下の領民だが、あまりいい統治では無かったようで反発している。
また、彼も放たれた魔神の討伐を即位の儀として設定されており、原因となったハザマルを良く思っていない。

自動失敗チェック

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