

キャラクター名	プレイヤー名
サニー	

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	神官	性別	男	年齢	33
冒険者Lv	6	経歴	誰かを救ったことがある		
経験点	50		身体に傷痕がある 故郷の場所を知らない		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.	
技	6	器用度	11	3		20	3	ファイター	5		
		敏捷度	8			14	2	プリースト/奈落の盾神イヴ	6		
体	14	筋力	5	3	22 + 2	4	アルケミスト	1			
		生命力	5	1		20	3				
心	10	知力	7	2		19	3				
		精神力	11	3		24	4				

<b>戦闘特技</b>		
かぼう	1-285p	p
ガーディアン	1-279p	p
魔法拡大/数	1-289p	p
		p
		p
		p
		p
		p
		p
		p
		p
		p
		p

<b>練技/呪歌/騎芸/賦術</b>	
バークメイル	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	

<b>名誉アイテム</b>	点数
名誉点 所持 80 /合計 80	

技能	基本	基本	基本	基本	追加
	レベル	命中率	回避力		ダメージ
ファイター	5	8	7	9	
グラブラー	0				
フェンサー	0				
シューター	0				

<b>鎧と盾</b>			必要			
			ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	プレートアーマー			21	-2	7
盾	タワーシールド			17	0	2
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		9

<b>武器</b>	用法	必要筋力	命中修正	命中率	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ヘビーアックス	1H両	20		2d+ 8	11	9	25										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
アビスシャードx3	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
受益者のシンボル	○□□○□□
マテリアルカードAx3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
所持金	260	預金・借金	
	G		G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	14	42	2d+ 5	9	38

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	6	9			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	0/X	2d+	0	42

<b>装備品</b>	<b>説明</b>
頭	
耳	
顔	
首	マイナーカースレパリオン 魔神へのダメージ+1 魔神からの受けるダメージ-1
背中	
右手	怪力の腕輪 筋力+2
腰	
足	
その他アルケミーキット	賊術が使用可能になる

<b>装備品</b>	<b>説明</b>
左手	聖印 神聖魔法が使用可能になる

その他メモ	自動失敗
性格 寡黙 無愛想だが義理堅く、気持ちが熱い男 目的は2	チェック
幼い頃の記憶はない、故郷の場所もわからない。 物心がついた時から、冒険者協会で過ごしていた。	□□□□⑤
	□□□□⑩
	□□□□⑱
あとから聞いたら、ある冒険者に拾われて、名前を名付けられたあと、消息を絶たらしい。 その冒険者が、神官だったと教えられたこともあり、自分も何かの縁と思い神官を目指す事にした。	□□□□⑳
	□□□□㉕
俺は他の冒険者に世話になりながら育てられた。いつもちゃかされたり、子供だからと舐められたりしたが、賑やかな毎日だったと思う。	□□□□㉑
	□□□□㉒
成人を果した機に、冒険者になって、旅をすることにした。いつか、自分を拾ってくれた冒険者に礼を言う為である。	□□□□㉓
	□□□□㉔