キャラクター名: アンリ

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	神官	性別	男	年齢	20
冒険者Lv	2	経歴	引きこもっていた時期がある		
経験点	1262		大きな約束をしたことがある		
			かつては貴族だった		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	10			16	2
		敏捷度	4			10	1
体	14	筋力	5			19	3
		生命力	6	1		21	3
心	10	知力	6			16	2
		精神力	11	1		22	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
プリースト/ライフォス	2		

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	2	4	3	5
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	チェインメイル			-1	6
盾	タワーシールド				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	2	8

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+ 5	12	5	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
ワイン	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 965 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	10 m	30 m

回避	防護点
2d+ 2	8

HP
27

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
28

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	4			

戦闘特技

魔法拡大/数	226 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
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 10 /合計 10

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 聖印	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

とあエルフの集落で貴族として生まれる
そこにはナイトメアが自分一人しかおらず、いじめにあったためひきこもりになってし引きこもりになってしまう
ある日村で事件が発生し、その責任を全てじ自分の家に押し付けられてしまう
調べると他の貴族妬まれ、取り潰すために起こされた事件らしいが、証拠がなく没落を防ぐことはできませんでした
捕まる際、ナイトメアの特徴生かし、どうにか逃げ延びる
家を立て直すため冒険者となり腕を磨いている
その最ある神父に助けられ、信仰に目覚める
その後ファンデルへ

自動失敗チェック

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