キャラクター名: ターシャ・ニキリリ

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	練体師	性別	女	年齢	17
冒険者Lv	8	経歴	魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	1290		５人以上の兄弟姉妹がいる		
			命を助けられたことがある/故郷を滅ぼされたので		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	11	1		21	3
		敏捷度	10	1		20 + 2	3
体	14	筋力	5	5		24 + 2	4
		生命力	4	3		21	3
心	7	知力	2			9	1
		精神力	7	1		15	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	8		
スカウト	4		
エンハンサー	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	8	11	11	12
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	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		9	8

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ﾀﾞﾒｰｼﾞ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ミスリルアックス	2H	18		2d+ 12	11	15	43										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
アウェイクンポーションx3	○□□○□□
魔香草x3	○□□○□□
救命草x3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 26556 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	22 m	66 m

回避	防護点
2d+ 9	8

HP
60

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 10

MP
15

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

タフネス	2122p		p
武器習熟A/アックス	1-281p		p
なぎ払い	1-288p		p
武器習熟S/アックス	1-281p		p
命中強化	2-230p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
オサード	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 186 /合計 186

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中 フード付ポンチョ	
右手 筋力増強の腕輪	
腰 ブラックベルト	
足	
その他 敏捷増強の指輪	

装備品	説明
左手 敏捷増強の腕輪	

その他メモ

小さい頃に魔剣の迷宮に兄弟に混じって探検しにいき、迷子になったことがある。どうにかこうにか這々の体で逃げ出すことは出来たが、運が良かったのか悪かったのか、家路についたターシャの目に映ったのは、蛮族に襲撃されて煙を吹く生まれ故郷であった。
おっとり刀で駆けつけた救助隊によって兄弟共々助けられたが、彼らの胸に宿っていたのは静かに燃える復讐の心。
孤児院を一人、一人とまた出ていったが、いつか故郷を滅ぼした蛮族に一太刀浴びせてやろうと皆決意を秘めて外の世界に出ていった。
そうしてターシャも冒険者へ至る訓練を積み重ね、出立と相成ったが……

自動失敗チェック

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