キャラクター名: ”返り血”ポリアンヌ＝スカーレット

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	戦士	性別	女	年齢	17
冒険者Lv	5	経歴	自慢できる二つ名を持っている（いた）		
経験点	90		大ゲンカしたことがある		
			魔剣の迷宮で迷子になったことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	10			18 + 1	3
		敏捷度	10			18	3
体	13	筋力	2			15	2
		生命力	6	1		20	3
心	9	知力	3	4		16 + 2	3
		精神力	10	1		20	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	5		
プリースト/ライフォス	1		
セージ	3		
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	5	8	8	7
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	スプリントアーマー				5
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		8	6

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
ブロードソード	1H	15		2d+ 8	10	7	15										
ブロードソード	1H	15		2d+ 8	10	7	15										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
巧みの指輪	○□□○□□
叡智の腕輪	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 280 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 8	6

HP
35

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 8

MP
23

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	1	4			

戦闘特技

両手利き	IB32 p		p
二刀流	IB30 p		p
魔力撃	IB39 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドレイク語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○

装備品		説明
頭	とんがり帽子	まもちき+1
耳		
顔	ひらめき眼鏡	見識・探索判定に+1
首	聖印	
背中		
右手	叡智の腕輪	
腰	ブラックベルト	
足		
その他		

装備品		説明
左手	巧みの指輪	

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	

名誉アイテム	点数
”返り血”	20

名誉点 所持 44 /合計 64

その他メモ

ナイトメアとして生まれたため、生後間もなくして野に捨てられる。その時どういう訳か魔剣の迷宮に迷い込んでしまい、迷宮の奥地で眠っていたところを冒険者に拾われる。15の時に自分の出生について知り、ナイトメアが不老の種族だと知った際、その寿命を生かして彼女は”世界征服”を目論む。

勿論世話になった冒険者は反対。大喧嘩の末に宿を飛び出し、流浪の冒険者に転職する。

各地を転々とし、技と力を鍛え、遥かな野望を胸に秘め、今日も彼女は剣を振るう。

二つ名の由来は、戦闘後の彼女の体は常に返り血に塗れているためである。

※ファイターのくせに筋力が低いためヘタレファイターの素質があります

「姓はスカーレット名はポリアンヌ。”返り血”のポーラ！覚えときなさい！」

「敵が来たら私に任せなさい！片っ端からたたっ斬ってあげるわ！」

「おつむの方だって優秀なのよ。文武両道であってこそ世界征服もできるってものね。フフフ・・・」

自動失敗チェック

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