キャラクター名: ナール

プレイヤー名:

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り		
生まれ	練体師	性別	男	年齢	24
冒険者Lv	6	経歴	一定期間の記憶がない		
経験点	390		大切な人と生き別れている		
			裏切られたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	16	器用度	5	2		23	3
		敏捷度	5	1		22	3
体	6	筋力	9	3		18 + 2	3
		生命力	7	5		18	3
心	5	知力	11	1		17 + 1	3
		精神力	7	2		14	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	5		
プリースト/キルヒア	6		
セージ	5		
エンハンサー	1		
アルケミスト	3		

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	8
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	イスカイアの魔道鎧		20		7
盾	タワーシールド		17		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		9	9

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+ 10	12	8	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
マテリアルカードB：緑x10	○□□○□□
魔香草	○□□○□□
保存食一週間分	○□□○□□
	○□□○□□
マテリアルカードB：金x11	○□□○□□

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

所持金 20 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	9

HP
38

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 8	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 12

MP
34

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	6	9			

戦闘特技

鋭い目	2120 p		p
かばう	IB36 p		p
魔法拡大/数	IB39 p		p
マルチアクション	IB39 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	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
シャドウ語	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔 聖印	
首	
背中	
右手 筋力の腕輪	
腰	
足	
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手 知力の指輪	

練技/呪歌/騎芸/賦術

ビートルスキン	
パラライズミスト	
バークメイル	
クリティカルレイ	

名誉アイテム	点数
ヘビーメイス専用化	50
タワーシールド専用化	50
アルケミーキット専用化	50
聖印専用化	50
名誉点 所持 27 /合計 227	

その他メモ

粗暴で口が悪いが、シャドウの例に漏れず義理堅い性格をしている。
温厚で本来の性質としては争いを好まなかったが、様々な経験を経てやられる前にやる方が多くを守れる、と考えるようになったところがある。一度仲間と認めたもののためになら盾になることを厭わず、自身が傷つくこともさして気に留めない。

幼少期から共に切磋琢磨していた親友に裏切られ、里を追われている。実際に何があったのかはその部分だけ記憶が抜けており覚えていないため、本当に裏切りだったのか、理由があったのかどうかはわからない。ただ目に見えた事と言われた事を信じそのまま受け入れ里を出て、もともと親交のあった神殿に保護されている。仲介を行った神官は以前から彼の持つ才能に目を付けていたようで、体を鍛える他に神官としての修行も行った。教養を多く身に付け、そうして知見を広げるうちに当時の己の無知を恥じ、真実を知るために知識を求めた結果賢神キルヒアの声を聞いた。
本当のところは何があったのか、また大切に思っていた友に再会するために己を鍛えつつ冒険者として生きている。

自動失敗チェック

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