キャラクター名: アルメラ

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[炎、銀+2]		
生まれ	練体師	性別	女性	年齢	不明
冒険者Lv	5	経歴	一箇所に5日以上滞在したことがない		
経験点	0		忘れられないほど美味しい物を知っている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	11			20	3
		敏捷度	7	2		18	3
体	14	筋力	6	3		23	3
		生命力	6			20	3
心	7	知力	7			14	2
		精神力	7			14	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	5		
マギテック	1		
スカウト	1		
エンハンサー	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	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	ラメラーアーマー		15	0	6
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター		合計値	8	7

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
ベク・ド・コルバン 振って使うときのデータ	2H	20	-1	2d+ 7	10	8	40										
ベク・ド・コルバン 突いて使うときのデータ	2H	20	-2	2d+ 6	10	8	45										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
魔晶石(2点)x5	○□□○□□
小型ハンマー	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 284 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	7

HP
35

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 7

MP
17

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	1	3			

戦闘特技

魔力撃	1-292p		p
武器習熟A/アックス	1-281p		p
防具習熟A/金属鎧	1-282p		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	○	○
ドワーフ語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	
マッスルベアー	

名誉アイテム	点数
ランク上昇(ダガー)	20

名誉点 所持 60 /合計 80

装備品		説明
頭	ヘルメット	
耳	マギスフィア(小)	
顔		
首		
背中		
右手	手袋	革製
腰	ベルト	
足	ブーツ	
その他		

装備品		説明
左手	手袋	同上

その他メモ

冒険に出た理由：故郷にいられなくなった

ドワーフ産まれのナイトメア。
物心付いた頃に、自分に向けられる畏怖の目が嫌になった事で冒険者となった。
元々身体の頑強なドワーフの出自な上、ナイトメアであることから適正は高く、
前線で身の丈ほどもあるウォーハンマーを振り回して戦うのが特徴。

【よく使う魔法】
・ターゲットサイト(補助行動可)
(小/MP2/術者/術者/1R/命中+1)
・マナサーチ

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟