

キャラクター名 ハジメ	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	漢	年齢	24
冒険者Lv	3	経歴	負けず嫌い 魔物を倒したことがある 一所に5日以上滞在したことがない		
経験点	0				

技	6	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	8			14	2				
体	14	敏捷度	5			11	1	プリースト/シーン	2		
		筋力	3	1		18 + 2	3				
心	10	生命力	5			19	3				
		知力	10			20	3				
		精神力	8	1		19	3				

戦闘特技		魔力撃	1-292p		p
		防具習熟A/金属鎧	1-282p		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 0 /合計 0	

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	3	5	4	6
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	ラメラアーマー		15		6
盾	タワーシールド		17		2
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	4	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
ヘビーアックス	2H片	20		2d+	5	11	6	35									
ヘビーアックス	1H両	20		2d+	5	11	6	25									
ヘビーマイス	1H両	15	1	2d+	6	12	6	20									

一般装備品	(消耗チェック)
聖印	○□□○□□
冒険者セットx2	○□□○□□
着替えセットx5	○□□○□□
□バ	○□□○□□
保存食1週間分x4	○□□○□□
食器セット	○□□○□□

毛布x5	○□□○□□
羽ペンx5	○□□○□□
インクx3	○□□○□□
魔晶石3点	○□□○□□
	○□□○□□
所持金 689	預金・借金
	G
	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP				
3	m	11	m	33	m	2d+	4	9	28
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP					
2d+	0/X	2d+	0	25					
		2d+	6	2d+	6				

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	5			

装備品	説明
頭	
耳 イヤーラックス	耳、寒いね
顔	
首	
背中 ポンチョ	常にフード装着状態
右手 能力増強の腕輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 聖印	

その他メモ
 教会前に捨てられていたところを神父に拾われ、そのまま聖職者へ。
 ナイトメア故に苦勞も多かったが、周囲は比較的理理解ある環境であった模様。
 ずっとその地で生きていくものだと思っていたが、同期の神官より勝負事を持ち込まれ、
 生来の負けず嫌いが発揮、同期を大げがさせてしまう。
 その時の罰として教会を追放、育った故郷を去ることに。
 追放されはしたものの、神官を辞めるつもりは更々なく各地を放浪しながら布教活動している。
 意外と旅をすることが好きなことに気づき一所でじっくり布教するより、あっちこっちで布教の方が性に合っているらしい。
 ナイトメアらしく元来の戦闘能力も持ち合わせているため、たまに冒険者グループに交じることも。
 今日も今日とて根なしの神官戦士はふらふら布教している。
 「アナタハーカミヨーシンジマスカー」

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑱
□□□□⑳
□□□□㉓
□□□□㉔
□□□□㉕