

キャラクター名  
クレー・ガメル

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	神官	性別	女	年齢	77
冒険者Lv	8	経歴			
経験点	350				

技	6	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	8	1		15	2
体	14	敏捷度	4	2		12	2
		筋力	2			16	2
心	10	生命力	5	1		20	3
		知力	10	7		27 + 1	4
		精神力	10	4		24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/ミルタバル	7		
セージ	8		
アルケミスト	2		
ウォーリーダー	1		

戦闘特技	
鋭い目	2120p
弱点看破	2121p
魔法拡大/数	1-289p
武器習熟A/スタッフ	1-281p
MP軽減/プリースト	1-283p
魔法拡大/すべて	1-290p
	p
	p
	p
	p
	p

言語	会話	読文
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドワーフ語	○	
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	
シャドウ語	○	
バルカン語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ヒールスプレー	
バークメール	

技能	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力 ダメージ
ファイター	0		
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	ソフトレザー				3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能					合計値 0 3

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	
メイジスタッフ	2H	1	1	2d+ 1	12	1	11											
防護点+1				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	12 m	36 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
44

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	7	11			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 12	2d+ 3

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 12

MP
45

装備品	説明
頭	ホーリーパロット
耳	
顔	
首	□ツセリ二の調声器
背中	
右手	能力増強の指輪<知力>
腰	聖印
足	
その他叡智のとなり帽子	

装備品	説明
左手	アルケミーキット

その他メモ	自動失敗
ラージャハ帝国首都出身、守銭奴全開のナイトメア。肉親に冷遇され売り飛ばされた事もあって生まれてから50年程は自分の才能に気付く事もなく、リカントやらに混じって小間使いとして労働地獄の中に居た。ふと自分の周りの短命種が病気やら老化やらで一足先に"アガリ"を決め込むのを見て、このままではコスパの良い奴隷として一生を過ごす事になるのでは…?と危機感を抱き、それ以来は手段を選ばず金銭を貯め込み始める。奴隷なりに資金を貯めて自分を買上げた後は冒険者として依頼をこなしたり商人の真似事をしたりしていたが、ある日運命(カモ)に出会う。	チェック □□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕
明らかに金づるなお登りさんであるPC1に目をつけ、プロデューサーと称しては依頼の交渉などを請け負う代わりに思いっきり中抜きを行って私腹を肥やしている。とはいえ、所詮冒険者レベルの収入ではあるのだが…このPC1、きっと大物になりやがるでェ…!という見立てのものと行動だったりもする	

