

キャラクター名
アシュレオン

— 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	射手	性別	男	年齢	15
冒險者LV	15	経歴	投獄されたことがある 過去に仕えた主がいた		
経験点	50		己に何らかの誓いを立てている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	11	1		22 + 2	4
		敏捷度	8			18 + 1	3
体	10	筋力	6	2		18	3
		生命力	3			13	2
心	10	知力	8			18	3
		精神力	11	1		22	3

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	15		
スカウト	13		
エンハンサー	4		
アルケミスト	2		

戦闘特技

トレジャーハント	2120p	キャパシティ	3-212p
ファストアクション	2123p		p
影走り	2120p		p
トレジャーマスター	3143p		p
ターゲッティング	1-280p		p
狙撃	1-293p		p
武器習熟A/クロスボウ	1-281p		p
鷹の目	1-280p		p
武器習熟S/クロスボウ	1-281p		p
影矢	2-232p		p
命中強化	2-230p		p

丁卯ノ語

練技 / 呪歌 / 騎芸 / 賦術

名鑑アイデア 占数

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	15	19	18	18

鎧と盾	ハードレザー	必要			
		ランク	筋力	回避力	防護点
鎧					4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値	0	4	

一般装備品	(消耗チエツ)
スカウツール	○□□○□
太矢x5	○□□○□
徹甲太矢x10	○□□○□
金のBランクマテリアルカードx10	○□□○□
俊足の指輪x2	○□□○□

	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	19 m	57 m	2d+ 0	4	58
魔物知識/弱点	先制力		生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 16		2d+ 17	2d+ 18	37

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	宗匠の腕輪
腰	
足	
その他	アルケミーキット

装備品	説明
左手 俊足の指輪	

—その他×干

人々を守るために

アシュレオンはエルフの里にナイトメアとして生まれ、生まれ育った故郷の人々を守りたいと12歳にしてエルフの里を守る騎士団の一員となつた。

しかし彼の中にあるナイトメアの血は徐々に制御できなくなり、ある日戦闘中に異貌化を意図せず起こしてしまい、敵味方関係なく破壊衝動に身を落としてしまった。これにより彼は投獄されてしまい、友達や仲間からは罵声を浴びせられることとなった。

守る里も守る人々も居なくなり、そこには人々を守るという狂信的な誓いだけが残ったため、自分が仕えるに値する主を探し、その人の元で

人々を守るために冒険者になった。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑯
□□□□⑳
□□□□㉑
□□□□㉕
□□□□㉙
□□□□㉓