キャラクター名: ハワード

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[属性:炎・銀]		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	38
冒険者Lv	11	経歴	大きな失敗をしたことがある		
経験点	11738		忘れられない恐怖を体験したことがある		
			かつては貴族だった		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	8	1	1	18	3
		敏捷度	6	1		15	2
体	13	筋力	5	4	2	24	4
		生命力	4	13		30	5
心	9	知力	8	1		18	3
		精神力	10	11		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	11		
プリースト	5		
エンハンサー	1		
アルケミスト	2		

戦闘特技			
タフネス	2122 p		p
かばう	224 p		p
ガーディアン	3142 p		p
マルチアクション	2125 p		p
防具習熟/金属鎧	222 p		p
防具習熟II/金属鎧	222 p		p
防具習熟/盾	222 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	
ビートルスキン	
バークメイル	
ヴォーパルウェポン	

名誉アイテム	点数
専用聖印	50
専用マント	50
専用ミスリルプレート	50
称号「死にたがりの」	5

名誉点 所持 595 /合計 750

技能

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	11	14	13	15
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	ミスリルプレート		24	-2	11
盾	イビルターゲット		15		2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					4
回避技能	ファイター		合計値	11	17

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
ジャッジメントスピア 自動命中時相手は精神抵抗力判定。失敗すると1ラウンドあらゆる行動不可	1H	18		2d+ 14	10	16	23										
ジャッジメントスピア 同上	2H	18	1	2d+ 15	10	16	28										
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
マテリアルカード緑Ax10	○□□○□□
マテリアルカード緑S	○□□○□□
マテリアルカード赤Ax10	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 35283 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	17 m	51 m

回避	防護点
2d+ 11	17

HP
80

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 16	2d+ 16

MP
47

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	5	8			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	渦巻き鉱のお守り	近接攻撃を受けた時攻撃者に1の呪いダメージ
背中	★サークルマント	炎、水、氷ダメージを-1
右手	怪力の腕輪	筋力+2
腰	アルケミーキット	
足		
その他	★聖印	首に渦巻き鉱のお守りと一緒にぶら下げている。

装備品		説明
左手	巧みの指輪	器用+1

その他メモ

ドワーフを親に持つナイトメア。騎士神ザイアを信仰している

冒険者として共に長く活動してきたパーティーを自分のミスで全滅させてしまった。
以降誰と行動してもその人物のことを捨て身で守るようになり、端から見ると「死にたがり」に見えるようになった。
貴族としての名を捨て、常に異貌化したまま過ごしている。

自動失敗チェック

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