キャラクター名: クリス・トロイド

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[属性:**]		
生まれ	操霊術師	性別	女	年齢	12
冒険者Lv	6	経歴			
経験点	-7000				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	5			10	1
		敏捷度	9			14	2
体	12	筋力	5			17	2
		生命力	2			14	2
心	13	知力	7			20	3
		精神力	12	13		38	6

技能	Lv.	技能	Lv.
コンジャラー	6		
セージ	1		

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	0			

鎧と盾

	必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧				
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能		合計値	0	0

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ﾀﾞﾒｰｼﾞ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
				2d+													
				2d+													
				2d+													

戦闘特技			
魔法拡大/数	226 p		p
魔法収束	227 p		p
魔法誘導	223 p		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	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

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

一般装備品 (消耗チェック)

人形x50	○	□	□	○	□	□
魔法の糸x10	○	□	□	○	□	□
	○	□	□	○	□	□
	○	□	□	○	□	□
	○	□	□	○	□	□
	○	□	□	○	□	□

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

所持金 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	14 m	42 m

回避	防護点
2d+ 0	0

HP
32

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 12

MP
56

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	6	9			

装備品	説明
頭 母の形見の帽子	
耳	
顔	
首 母の形見のケープ	
背中	
右手	
腰	
足	
その他父の形見の魔法発動体	

装備品	説明
左手	

その他メモ

ナイトメアを蛮族として扱う村から生まれたナイトメア
成人までなんとか成長させた後、村から逃げ出そうと親は考えていたけど、その前にばれてしまい、やむなく逃亡するも、見つかり、親は追撃を受けて、死亡
その後、クリスは親の遺体を引きづりつつ、逃げるけど、冒険者に追いつかれるが、冒険者の1人に引き取られる
賑やかで、クリスの表情も、少しずつ笑顔にはなっていく・・・親の死亡から、立ち直るのは、早いかも？

ただ、引き取られた初日に、10徹させられ、若干悪夢を見るようになる。。。

織り子 ＬＶ５
仕立て屋 ＬＶ５

自動失敗チェック

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