キャラクター名: ファラ

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	戦士	性別	女性	年齢	22
冒険者Lv	4	経歴	故郷の場所を知らない 子どものころ家でしたことがある 役にたたない特技がある。		
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	5	1		13	2
		敏捷度	11	3		21 + 2	3
体	15	筋力	5	1		21 + 2	3
		生命力	6			21	3
心	8	知力	9			17	2
		精神力	5			13	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	4		
スカウト	2		
セージ	2		
エンハンサー	3		

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	4	6	7	7
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	クロースアーマー		1		2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値		7	2

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
ハードノッカー グラップラー専用、パンチ強化	1H	5	1	2d+ 7	10	8	10										
スタンパー グラップラー専用、キック強化	1H#	5	-1	2d+ 5	10	8	20										
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

- 冒険者セット ○□□○□□
- 魔晶石3点x7 ○□□○□□
- 剣の欠片x7 ○□□○□□
- 剣の欠片x22 ○□□○□□
- 保存食1週間分x5 ○□□○□□
- ○□□○□□

- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□

所持金 2155 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	23 m	69 m

回避	防護点
2d+ 7	2

HP
33

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 6

MP
13

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
武器習熟/格闘	221 p		p
全力攻撃	225 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	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
ザルツ地方	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

ガゼルフット	
マッスルベアー	
キャッツアイ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 149 /合計 149

装備品		説明
頭	サークレット	
耳		
顔		
首	忠誠の首輪	
背中		
右手	疾風の腕輪	
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手	怪力の腕輪	

その他メモ

人間と人間の間に生まれた忌み子のため、生まれてすぐに捨てられる。そのため、故郷を知らない。通りかかった老夫婦に拾われ、15歳のときに捨て子、ナイトメアであることを告白される。自分が忌み子だったことを知り、家を出る（成人しているが、15歳ということで）。

行くあてもなく、ザルツ地方を彷徨い、倒れていたところ、傭兵集団に拾われ「強くならなくては生きることが出来ない」事を知る。傭兵として活動していたときに、武術を習うというか、1人で身につける。強くなるための技である。

女の武器、色気を使って、傭兵集団の任務も行ったが、うまくいく時とうまくいかない時がある。処女ではない。化粧すれば、綺麗になり、色仕掛けの成功率も上がる。役に立つか役に立たないかわからない特技である。

15歳まで一緒に遊んでいた、エルフのナイトメアがいる。

自動失敗チェック

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