キャラクター名

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	魔術師	性別		年齢	
冒険者Lv	2	経歴	自慢できる二つ名を持っている（いた）		
経験点	0		性別を間違えられていた時期があった		
			求婚されたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	8			15	2
		敏捷度	3			10	1
体	10	筋力	6			16	2
		生命力	6			16	2
心	13	知力	9	1		23 + 1	4
		精神力	6			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	1		
ソーサラー	1		
プリースト/シーン	2		
レンジャー	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	1	3	2	3
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	スプリントアーマー		15	0	5
盾	ラウンドシールド		8		1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター		合計値	2	6

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
発動体のバスタードソード	1H両	17		2d+ 3	10	3	17										
ナイフ	1H投	1		2d+ 3	10	3	1										
				2d+													

戦闘特技

魔法拡大/確実化	226 p		p
	p		p
	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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 15 /合計 15

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
羽根ペン	○□□○□□
インク	○□□○□□
羊皮紙	○□□○□□
救命草x2	○□□○□□
魔香草	○□□○□□

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

所持金 20 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	10 m	30 m

回避	防護点
2d+ 2	6

HP
22

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 5

MP
28

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	1	5			
神聖魔法	2	6			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 聖印（シーン）	
背中	
右手 知性の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

全滅したPTの生き残り。
一見過剰なまでの武器防具は全て遺品。

一般的なナイトメアと同じく居場所を失い、最終的にトータスの冒険者の店に流れ着く。
そこで組んだ相方の人間と不思議なまでに打ち解けあう。
幾度かの冒険を経て仲は深まり求婚されるまでに至るが、相方は死亡する。

この時遺品を回収し装備することとなったが、男性用鎧を身に着けていることから初対面の人間に性別を間違えられるようになる。
初対面の人にどうこう言われる程度気にはしないが、それまでを知っている人物からは「仲間を見捨て、生き残った」ということ、またナイトメアであることから悪評が絶えない。

自動失敗チェック

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