キャラクター名: クライン

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	魔神使い	性別	男	年齢	17
冒険者Lv	3	経歴	自慢できる二つ名があった		
経験点	230		苦手な動物がいる		
			家族に冒険者がいる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	8			19	3
		敏捷度	8			19	3
体	8	筋力	3			11	1
		生命力	5			13	2
心	11	知力	10	1		22	3
		精神力	5	1		17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	1		
スカウト	1		
アルケミスト	1		
デーモンルーラー	3		

戦闘特技

両手利き	223 p		p
魔力撃	IB39 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	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語		○
ザルツ	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ		
パラライズミスト		

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	1	4	4	2
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	フェンサー	合計値		4	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
ショートソード	1H	5		2d+ 4	9	2	5										
ショートソード	1H	5		2d+ 4	9	2	5										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 4	2

HP
22

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
26

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
召異魔法	3	6			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 インプのランプ	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

ナイトメアとして生まれ、孤児として幼少期をすごす。
ゴミを使った革細工を、はじめは自分の道具作りのために行っていた。
しかしその出来の良さが話題になり、まずホームレス仲間が、そして次第に普通の町の人まで買い求めるようになる。
ついには革細工職人の目に留まり、その家で住み込みで働くようになる。
その一人娘「アーシャ」は父親の見習いをしており、クラインとはライバル関係にあった。
互いに高めあううちに次第にアーシャに惹かれていくクライン。しかしアーシャはクラインのことをライバルとして扱い、なかなか仲を深められない。
そんなある日、怪しいグラスランナーから『種』をもらう。これを寝ている人間に飲ませれば、飲ませた人間と仲良くなれるのだという。
迷いながらも実行したクライン。翌日からアーシャはクラインとよく話すようになり、次第に仲を深めていると思っていた。
しかし時間が経つにつれておかしいと気づく。言動がおかしく、依存し過ぎている。
そんなある日、脅迫文が届く。「アーシャは魔人の苗床になった。このままでは遠からず廃人になる。防ぐ方法を知りたければ指定場所へ来

自動失敗チェック

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

キャラクター名
クライン

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
魔人の契約書x18	○□□○□□
救命草	○□□○□□
魔香草	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
保存食x2	○□□○□□
羽ペン	○□□○□□
インク	○□□○□□
羊皮紙	○□□○□□
マテリアルカード緑Bx10	○□□○□□
マテリアルカード緑Ａx3	○□□○□□
インプのランプ	○□□○□□
魔晶石3x5	○□□○□□

所持金	375	G
預金・借金		G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 1 /合計 1