キャラクター名	プレイヤー名
ユキカゼ	

種族	ナイトメア	**種族特徴**	異貌、弱点[属性:土]		
生まれ	軽戦士	**性別**	男	**年齢**	見た目１５歳
冒険者Lv	2	**経歴**	(1,2,3)→育ての親に拾われた		
経験点	0		(6,1,4)→かつて従者がいた		
			(4,5,2)→魔物を倒したことがある		

		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	11			22	3
体	13	**筋力**	3			16	2
		生命力	6			19	3
心	6	**知力**	9			15	2
		精神力	9			15	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	2		
コンジャラー	1		
スカウト	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	2	5	5	4
シューター	0			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7	0	3
盾	なし				
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	5	3

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
レイピア @魔法の発動体（+１００G） ソーサラー及びコンジャラーは魔法の発動体（装備品）必須。	1H	8		2d+ 5	9	4	8										
レイピア @魔法の発動体（+１００G） 魔法の発動体は武器に仕込める。どちらにしろ100G也。	1H	8		2d+ 5	9	4	8										
ストーン 射程10m ストーン×たくさん。困ったらこれを投げる。無料なので便利。	1H投	1		2d+	11	4	6										

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
保存食x2	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
アンロックキー	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金	預金・借金
10 G	G

戦闘特技			
魔法拡大/数	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	○	○

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	22 m	66 m

回避	防護点
2d+ 5	3

HP
25

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 4

MP
18

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	1	3			

	装備品	説明
頭	バンダナ	これで角を隠している
耳		
顔		
首	マフラー	かつて従者に貰った（金は払うけど）
背中		
右手		
腰	聖印（ル=ロウド）	旅中で拾ったもの（金は（ｒｙ）
足		↑神聖魔法がつかえるようになる
その他		↑だけどプリないから今は意味なし

	装備品	説明
左手		

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

その他メモ

設定：人間生まれ。
ナイトメア故に生まれ故郷で迫害され、逃避行のうちに「育ての親に拾われた」。
そこでの生活は「従者がいた」ほどに恵まれおり、また家の牧畜を手伝ったりするなど
家のお手伝いもして幸せに暮らしていたのだが、その家では
彼を除くナイトメアを迫害していることを知り、更に自分がペットとして扱われていることを悟った彼は、
かつての逃避行で身につけた軽戦士や密偵の腕、そして家で学んだ操霊魔法を利用して
家を逃亡、その道中で「魔物を倒し」ながら冒険者となるために大きな街を目指す・・・

一般技能
ハーズマン（牧童）:5
テイマー（調教師）:5

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟