

キャラクター名  
クラマ=ヘズドノート

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[属性:土]		
生まれ	操霊術師	性別	男	年齢	20
冒険者Lv	2	経歴	同じ夢を何度も見ている		
経験点	0		本から大きな影響を受けたことがある 家族から探されている		

技	5	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	8			13	2
体	12	敏捷度	8			13	2
		筋力	3			15	2
心	13	生命力	6			18	3
		知力	11			24	4
		精神力	12			25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
コンジャラー	1		
フェアリーティマー	2		

戦闘特技	
魔法誘導	223 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	○	
ザルツ語	○	○

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

技能	基本 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	筋力	回避力	防護点
鎧		7		3
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能		合計値	0	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
クォータースタッフ	2H	4	1	2d+ 1	12	0	14										
魔法の発動体				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
ベルトポーチ	○□□○□□
食器セット	○□□○□□
調理道具セット	○□□○□□
羽ペン	○□□○□□
インク	○□□○□□

白紙の本×3	○□□○□□
小型ハンマー	○□□○□□
フック	○□□○□□
楔	○□□○□□
保存食(一週間分)	○□□○□□
所持金	67 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	13 m	39 m	2d+ 0	3	24

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 5	2d+ 6	34

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	1	5			
妖精魔法	2	6			

装備品	説明
頭	ターバン 角隠し
耳	耳飾 天然石 右耳に着用
顔	
首	
背中	
右手	手袋 革製
腰	ベルト 細い
足	ブーツ 革製
その他	宝石ケース 革製。宝石を4つ収納済み

装備品	説明
左手	手袋 革製

—その他メモ—	自動失敗 設定
ボクとはある農村の生まれで、人間のナイトメアとして生まれた。 ナイトメアに生まれたせいで、村の人たちはボクに迫害をした。 両親はボクを大切に育てて、迫害にもめげなかった。	○□□□⑤
そんなあるとき、街へ買い物へ出たボクは、路地裏に捨てられていた魔術書を見つけた。 それを読んだ瞬間、激しい頭痛が走り…ボクは、それまでの人間関係に関すること全てを…忘れた。	○□□□⑩
大幅な記憶消去を行われ、親さえも忘れたボクは…自分が冒険者だと錯覚した。 その日から、大いなる勘違いを抱えたまま…ボクは旅を始めた。	○□□□⑮
	○□□□⑳
	○□□□㉑
	○□□□㉒
	○□□□㉓