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		

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

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

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	0			
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		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 魔法の発動体	2H	4	1	2d+ 1	12	0	14										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□	白紙の本×3	○□□○□□
ベルトポーチ	○□□○□□	小型ハンマー	○□□○□□
食器セット	○□□○□□	フック	○□□○□□
調理道具セット	○□□○□□	楔	○□□○□□
羽ペン	○□□○□□	保存食（一週間分）	○□□○□□
インク	○□□○□□		

所持金 67 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	13 m	39 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
24

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 6

MP
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			

戦闘特技

魔法誘導	223 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	○	○
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

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

設定

ボクはと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。

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。

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。

自動失敗チェック

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