キャラクター名: ルベリッタ

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[炎、銀+2]		
生まれ	戦士	性別	女性	年齢	不明(見た目10～15)
冒険者Lv	3	経歴	魔神を見たことがある		
経験点	0		近所に芸術家が住んでいた		
			高レベルの魔法をかけられたことがある。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	12	1		20	3
		敏捷度	8	1		16 + 2	3
体	15	筋力	3	1		19	3
		生命力	4	1		20	3
心	8	知力	8	1		17 + 1	3
		精神力	7	1		16	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	3		
スカウト	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	3	6	6	6
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	ポイントガード		1	1	0
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値		7	0

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
スタンパー グラップラー専用、キック強化	1H#	5	-1	2d+ 5	10	7	20										
				2d+													
				2d+													

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
武器習熟/格闘	221 p		p
投げ強化	220 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	○	○
ドワーフ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 20 /合計 20

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	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
保存食(一週間分)	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 770 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 7	0

HP
29

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 5

MP
16

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 帽子	角を隠すためのピッタリサイズの帽子。
耳	
顔	
首	
背中 フード付きハーフマント	顔を隠すフードのついた外套
右手 知性の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 疾風の腕輪	

その他メモ

スラムで生活をしていた親の顔も名前も知らない孤児。ナイトメアであることへの差別にも負けずに一生懸命に生きてきた。いつも１人でいたが、物好きな(自称)芸術家と仲良くなり、芸術家の家に遊びに行って一緒にお茶を飲んだりご飯を食べさせてもらったりしていた。しかしあるとき、芸術家に睡眠薬を盛られてしまい、次に目が覚めたときは地下の実験部屋だった。芸術家は高位のデーモンルーラーで、ルベリッタを魔神の苗床にするために近づいた。その部屋で芸術家が魔神を召喚しているのを目撃し、ルベリッタも「デモンズシード」を掛けられてしまう。しかし、ナイトメアだったことが幸いして魔神の苗床にならずにすんだため、魔神の生贄にされそうになったところをなんとか逃げ出した。それ以来、他人(特に男性)を強く警戒するようになった。物乞いでは生きていくのに限界を感じて、スリ等の犯罪で捕まるくらいならと冒険者になることを決意した。(孤児でナイトメアという理由でなにかと罪を着せられそうになったため、実際にはやったことはない。)
一般技能：物乞い4レベル

自動失敗チェック

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