キャラクター名: シグナ・アスカ

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	傭兵	性別	男	年齢	１７
冒険者Lv	2	経歴	国王に会ったことがある。		
経験点	0		同じ夢を何度も見ている。		
			投獄された事がある。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	7			14	2
		敏捷度	8			15	2
体	15	筋力	6			21	3
		生命力	6			21	3
心	8	知力	4			12	2
		精神力	10			18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	2		
レンジャー	1		
セージ	1		
エンハンサー	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	2	4	4	5
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		5	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
ハードノッカー グラップラー専用。パンチを強化	1H拳	5	1	2d+ 5	11	5	10										
スパイクブーツ グラップラー専用。キックを強化	1H#	1	-1	2d+ 3	11	5	11										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
救命草x3	○□□○□□
魔香草x3	○□□○□□
保存食（１週間分）	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
	○□□○□□

＜売却品＞	
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 1022 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 5	0

HP
27

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 3	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
18

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
必殺攻撃	1-288p		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	○	○
汎用蛮族語	○	
ブルライト地方語	○	○

装備品	説明
頭 バンダナ	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

その他メモ

◎冒険理由･･･なりゆき

◎キャラ解説
“砂漠城塞”ラージャハ帝国の下町で暮らしていたナイトメア。痣の箇所は顔。
母親は自分を産んだ時に亡くなり、父親も幼少時に病死してそれ以降、１人で生きて来た。
ある日、悪質な騎士による嫌がらせを受けている住民を助けようと暴力を振るうが、逆に捕まり、投獄された。
しかし、事の顛末を聞いた『ドノンⅣ世』から、『ある条件を果たす事』を言い渡され釈放される（その条件を聞かされる時に王と出会う）。
釈放後は、他国に渡る事を考えて冒険者の登録をし、放浪の旅に出る。
性格は生真面目で、自身がナイトメアである事から必要以上に人と関わろうとしないが、根は優しい。
幼い頃から『水の中にただ１人沈んで行く夢』を見ているが、本人は何の事だか理解出来ていない。

自動失敗チェック

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