キャラクター名: ラテリア=エンティムス

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	魔術師	性別	女性	年齢	15
冒険者Lv	2	経歴	家族から探されている		
経験点	500		魔神を見たことがある		
			自分のものではない記憶がある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	5			12	2
		敏捷度	5			12	2
体	10	筋力	1			11	1
		生命力	3			13	2
心	13	知力	10			23 + 1	4
		精神力	11			24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	2		
セージ	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	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
メイジスタッフ 魔法の発動体	2H	1	1	2d+ 1	12	0	11										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
保存食（1週間分）x2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 140 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	12 m	36 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
19

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 6

MP
30

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	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
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔法文明語	○	○

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	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 知性の指輪	知力+1割ると+13
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

一般技能
貴族（ノーブル）：5
仕立て屋（テイラー）：2
織り子（ウィーバー）：3

経歴
暖かな両親に恵まれ、特に不自由もない暮らしで、穏やかにすごしていくはず･･･だったナイトメアの少女。
周囲に迫害する人物もおらず10歳までは普通に過ごしていたのだが、10歳の誕生日に自分のものではない記憶があることに気付く。
前世（？）の記憶で、サフィナと言う少女を姉と慕い、すごしていた記憶。魔神と遭遇して、助けられた記憶。
その少女がアイスコフィンにより、氷漬けになる記憶など、途切れ途切れではあるが前世の記憶を思い出したことにより、
魔術師（ソーサラー）の魔法を使っていたことも思い出す。

自動失敗チェック

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