キャラクター名
メリッサ

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[風、銀+2]		
生まれ	軽戦士	性別	女	年齢	17歳
冒険者Lv	7	経歴	罪を犯したことがある。		
経験点	1490		ガキ大将だった。		
			かつて信頼できる友人がいた。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	12			23 + 1	4
		敏捷度	7	5		23	3
体	13	筋力	2	2		17 + 2	3
		生命力	3	2	5	23	3
心	6	知力	9			15	2
		精神力	5	1		12	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	7		
スカウト	5		
エンハンサー	2		
アルケミスト	1		

戦闘特技			
トレジャーハント	2120p		p
両手利き	1-283p		p
武器習熟A/ソード	1-281p		p
二刀流	1-281p		p
頑強	1-279p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
マッスルベアー		
ヴォーパルウェポン		

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	7	11	10	10
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	フェンサー	合計値		10	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
フリッサ	1H	8		2d+ 11	9	11	13										
フリッサ	1H	8		2d+ 11	9	11	13										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	23 m	69 m

回避	防護点
2d+ 10	3

HP
59

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 8

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 9

MP
12

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭	スマルティエのサークレット	
耳	スマルティエの耳飾り	
顔		
首	熊の爪	マッスルベアーの筋力ボーナス+1
背中	スマルティエのサバイバルコート	
右手	スマルティエの巧みの指輪	
腰	スマルティエのコルセット	
足	スマルティエのブーツ	
その他	アルケミーキット	

装備品		説明
左手	スマルティエの怪力の腕輪	

その他メモ

冒険に出た理由：神になる。

かつて同じ施設で他のリルドラケンと共に過ごしていた。
施設では唯一のナイトメアであり、ガキ大将のようにやんちゃに育っていった。
ある日施設の規律を破り、友人であるリルドラケンに臨死体験をさせてしまう。
それ以来はやんちゃな性格は成りを潜めることとなる。
そのせいか鬱憤が溜まり、ある日施設の図書館で文献を読んでいたかと思うと「私が神になればいいんだ」と言い、施設を脱走。
しっかりと保護されたが、神になるという謎の目的は見失うことなく友人のリルドラケンと話し合って冒険者となれば施設を出れると気付き、冒険者となった。

クールランサーでは“黒の剣士”の二つ名で通っている。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名	プレイヤー名
メリッサ	

一般装備品 (消耗チェック)

- 冒険者セット
- スカウトツール
- 着替えセット
- ドレス
- ティーセット
- ランタン
- 保存食
- ヒーリングポーション×2
- アウェイクポーション×2
- トリートポーション
- 魔晶石3点分x10
- 月光の魔符（+2）
- 精密ツールセット
- マテリアルカード赤Ax5
- マテリアルカード赤Sx2

所持金	預金・借金
11613 G	G

名誉アイテム	点数
リレー1周記念	50
ブロードソード級	50

名誉点 所持 137 /合計 237