

キャラクター名	プレイヤー名
サターニャ・シルバーバーグ	

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	魔術師	性別	♀	年齢	14
冒険者Lv	4	経歴	その他メモにて解説。		
経験点	2050		ハーベリスト「LV1」		

技	5	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	9			14	2				
体	13	敏捷度	11			16	2	フェアリーティマー	4		
		筋力	3			16	2	レンジャー	1		
心	12	生命力	3			16	2	セージ	2		
		知力	12	1		25	4				
		精神力	10			22	3				

戦闘特技			
魔法拡大/確実化	1-289p		p
精密射撃	218 p		p
MP軽減/フェアリーティマー	223 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	○	○
神紀文明語		○
魔動機文明語	○	
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

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	

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		必要ランク				筋力				回避力				防護点			
鎧																	
盾																	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)																	
回避技能												合計値				0	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
ストーン	1H投	1		2d+	0	12	0	1									
射程10m/打撃武器・スリング用の球																	
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
マギスフィアx2	○□□○□□
リングx2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
所持金	2498	預金・借金	
	G		G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	16	48	2d+	0	28

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	1	5			
妖精魔法	4	8			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	6	2d+	0	37

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
【サターニャを一言で。】 フェアリーティマー技能をやっと使えるようになった少女(14)。	□□□□⑤
【サターニャHISTORY】 本来は豪商の生まれ。 町一番の商人の娘として生まれてきたものの、何の運命かナイトメアとして生まれてきてしまう。 当然その事実を周囲に知らせる訳にはいかなかったため、サーニャは隠し子として自宅の奥まった所に軟禁されて育成されることとなる。 ここまでは不幸な生まれに聞こえるかもしれないが、両親の愛情籠った教育、使用人の理解、優秀な教育者の協力などが得られ、ある意味普通の家庭よりかは恵まれた幼少期を過ごすこととなる。	□□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕
そんなある日の事、14歳となったサーニャは「外の世界を見たい」と言い出した。	□□□□⑤