キャラクター名
アール

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	魔術師	性別	女	年齢	18
冒険者Lv	7	経歴	命を救われたことがある		
経験点	1850		家族に魔法使いがいる（いた）		
			大切な人と生き別れている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	2	1		8	1
		敏捷度	5			10	1
体	13	筋力	1	1		15	2
		生命力	4	3		20	3
心	12	知力	11	1		24 + 1	4
		精神力	8	4		24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	7		
ライダー	2		

戦闘特技			
ターゲッティング	1-280p		p
バイオレントキャスト	1-288p		p
魔法収束	1-291p		p
魔法制御	1-291p		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	○	○
魔法文明語	○	○
ブルライト	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
遠隔指示		
探索指令		

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	0	3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		0	4

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 防護点+1	2H	1	1	2d+ 1	12	0	11										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	10 m	30 m

回避	防護点
2d+ 0	4

HP
41

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 11

MP
52

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	7	11			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 勇者の証：心	
背中	
右手 指輪(知力)	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 指輪(知力)	

その他メモ

【一般技能】
コックLv1/ファーマーLv1

【冒険に出た理由表】
一攫千金を狙って

【設定】
・元々は遺児だったナイトメアの子
・幸運だったのは、彼女は老魔道士に拾われ娘として、ナイトメアであることを隠し通して小さな村で過ごすことが出来た
・魔法への適性があったこともあり、真語の魔法を覚え、狩りや村の防衛への転用を覚える
・乗り手の適性は行商に定期的に来ていた者との交流で獲得したらしい

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

キャラクター名
アール

プレイヤー名

一般装備品 (消耗チェック)

【大切なもの】
番人亭のエンブレム
冒険者セット

【騎獣関連】
騎獣契約証：ホース

【装備関連】
リボン
サバイバルコート
勇者の証：心

【消耗品】
保存食x4
アウェイクポーション
能力増強の指輪x2

【冒険者道具】

【その他】
アビスシャードx6

所持金 27190 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 211 /合計 211