キャラクター名	プレイヤー名
クライ	

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	魔神使い	性別	男	年齢	24
冒険者Lv	5	経歴	育ての親に拾われた		
経験点	450		大病を患ったことがある		
			大きな嘘をついている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	8			15 + 2	2
		敏捷度	8			15 + 2	2
体	12	筋力	6			18	3
		生命力	1			13 + 1	2
心	11	知力	11			22	3
		精神力	9	1		21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	4		
スカウト	1		
セージ	2		
デーモンルーラー	5		

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	4	6	6	7
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	ブリガンディ		18	-1	7
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター	合計値		5	8

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
シェルブレイカー	2H片	18	1	2d+ 7	12	8	38										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
スカウトツール	○□□□○□
アンロックキー	○□□□○□
魔香草5	○□□□○□
エビ*1	○□□□○□
蜘蛛の足*1	○□□□○□
送還費用	○□□□○□

冒険者セット	○□□□○□
魔晶石5	○□□□○□
イクセル製の保存食	○□□□○□
	○□□□○□
	○□□□○□

所持金	預金・借金
5092 G	G

戦闘特技			
武器習熟A/メイス	1-281p		p
防具習熟A/金属鎧	1-282p		p
魔力撃	1-292p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語		○
魔法文明語	○	○

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	17 m	51 m	2d+ 5	8	29

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 5	2d+ 3	2d+ 7	2d+ 8	36

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
召異魔法	5	8			

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 300	/合計 300

装備品		説明
頭	スマルティエのバンダナ	スマルティエシリーズ-2の分だけ生命力UP
耳	召異の微章	
顔		
首		
背中		
右手	スマルティエの宗匠の腕輪	壊せない
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手	スマルティエの疾風の腕輪	壊せない

その他メモ

初回新規　成長回数7　経験値10000追加　所持金10000　名誉150　アビス3　流石に送還時のみ武器変更はダメだろうなあ？
ナイトメアとして生まれ、捨てられるが育ての親に拾われる。大病を患っても見捨てなかった親に深く感謝しており、恩返しの為に冒険者になる。しかし、親にも行ってない秘密は変わった猫と言っているコマの正体が扉の小魔で、自身がデーモンルーラーであること。自分が嫌われるのはいいが、親に心配や誹謗されないためあまり実家の方では外に出さず、見られたら猫ですと誤魔化している。が、親には既にバレていることを知らない。
扉の小魔　猫みたいな見た目　動物に嫌われやすいのに懐いてくれたと思ったら喋ったのでびっくりする。契約が必要と分かり、どうせ既に周りから嫌われてるしいいかー可愛いしと思い契約する後ろ向きナイトメアの使い魔。小魔の愛称はコマちゃん。

前金100　エビー個消費 クモアシ1消費

魔法は先行の場合前衛で最初のラウンド使えない

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