キャラクター名
アリムーシャ・アリアドネ

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	野伏	性別	♀	年齢	28
冒険者Lv	9	経歴	『己に何かの誓いを立てている』『許嫁がいる』『何かの大会で優勝したことがある』		
経験点	250		冒険者になった理由『自由のため』		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	8	7		24	4
		敏捷度	10	6		25 + 1	4
体	12	筋力	3	7		22 + 2	4
		生命力	3	7		22	3
心	9	知力	11	4		24	4
		精神力	6	4		19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	9		
ソーサラー	8		
スカウト	9		
レンジャー	1		
セージ	1		
エンハンサー	6		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p	マルチアクション	1-292p
投げ攻撃	225 p		p
カウンター	2120p		p
鎧貫き	IB39 p		p
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
影走り	2120p		p
両手利き	1-283p		p
武器習熟A/格闘	1-281p		p
武器習熟S/格闘	1-281p		p
二刀流	1-281p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
マッスルベアー		
ガゼルフッド		
メディテーション		
ジャイアントアーム		
デーモンフィンガー		

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	9	13	13	13
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 "正直者の"コンバットメイド		10	2	
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能 グラップラー	合計値		15	2

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
裁きの魔剣 ジャッジマン グラップラー専用。パンチ強化。防護+2	1H	10	2	2d+ 15	11	17	20										
ミスリルシューズ 魔法の発動体	1H#	10	-1	2d+ 12	11	16	30										
パンチ 武器無しのデータ	1H拳	0		2d+ 13	12	16	0										
キック 武器無しのデータ	1H#	0	-1	2d+ 12	12	16	5										
投げ 投げ攻撃のデータ	2H	0		2d+ 13	12	16	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	26 m	78 m

回避	防護点
2d+ 15	2

HP
49

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 13

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 14

MP
43

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	8	12			

装備品		説明
頭	サモンフェアリー9リスタル	MP5を消費して魔法「サモンフェアリーウィスタル」を行使。指定時間(9時間)ランダム、命令不能のカンディーネ「チルノ」を召喚する。
耳	蝙蝠の耳飾り	目が見えなくても行動できる
顔		
首	熊の爪	マッスルベアーの効果+1
背中	セーピングマント	回避や抵抗の失敗時に魔法ダメージ-4
右手	俊足の指輪	
腰		
足	サイレントシューズ	隠密判定+2
その他正しき信念のリング		

装備品		説明
左手	怪力の腕輪	

その他メモ

オルフィード湖国の国家元首、"白磁の塔の女主人"ミィニィエル…に支える貴族の一家、アリムーシャ侯爵家の長女がアリアドネだ。アリアドネは姉妹の長女で、更に兄が一人居る。
とある理由でミィニィエルと約束をして、家を飛び出す。
一人称は普段が「あたい」でちょっとへらへらした口調、戦闘になると「俺」になり口調も攻撃的になる

【裁きの魔剣 ジャッジマン】『用法:1H』『必要筋力10』『命中＋2』『威力20』『C11』『追加D+１』『Sランク：格闘』『取引価格：42000』『刃武器』『グラップラー専用』『パンチ強化』【形状：エッジドアームと同じく、刃のある超硬質金属製トンファー。白と黒の二対となり、無罪と有罪という二つの文言が刻まれている】【効果：防護点＋２（装備時常時）。『明鏡止水』補助動作でMP3消費、戦闘時は3ラウンド、非戦闘時は10分間、観察パッケージと知力パッケージの判定に＋2の修正を得る。『断罪の剣』補助動作でMP6消費。日に一度だけ、近接攻撃の対象について“裁かれるべき悪行”があると確信ある場合に宣言できる。状況に応じて、適時その攻撃にボーナス修正を与える。（主に命中+０～2、威力2d6の出目＋2まで。根拠不十分である場合は無効となりMPのみ消費する。判断はGMが行う）】

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

キャラクター名
アリムーシャ・アリアドネ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)				
冒険者セット	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
保存食x3	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
ヒーリングポーションx3	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
ヒーリングポーション+1x2	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
アウェイクンポーション	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
アンチドーテポーション	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
魔晶石3点x25	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
テント(四人分)	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
着替え	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
救命草x2	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
疾風の腕輪	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
サモンフェアリー9クリスタル	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
携帯肉焼きセット	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
x6	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
怪力の腕輪	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
トリートポーションx3	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
保存食(肉類)	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
暖房器具	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
コネクション「アルゴノーツ」	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
精密ツールセット	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
魔晶石x3	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
ローブ+小袋	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
叡智の腕輪	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
アビスシャドーx12	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
冒険者ギルド『竜の卵』ドラゴン・エッガー	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
『大軍師』ベンジャミン・マクレガー	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
『空賊団長』QR-Ⅱ　283　ニヤミス	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
『有名音楽家』メルラン・ナナイロカワ	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
アンロックキーx10	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
スコーピオンテイル	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
リュンクスペスト	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
月光の魔符x5	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
陽光の魔符x5	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
守りの聖水(レベル9)	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
奇跡の首飾り	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
ポップアップトースター	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
	○□□○□□		○□□○□□	所持金 13335 G	預金・借金 G
	○□□○□□		○□□○□□		

名誉アイテム	点数
不名誉点相殺	3
センチネル	500