キャラクター名
朱羽　透夜

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	戦士	性別	男	年齢	17
冒険者Lv	12	経歴			
経験点	10500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	11	7		25	4
		敏捷度	9	4		20 + 1	3
体	15	筋力	6	3		24	4
		生命力	4	3		22	3
心	8	知力	10	5		23 + 2	4
		精神力	7	3		18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	1	アルケミスト	4
ソーサラー	7	デーモンルーラー	12
コンジャラー	5		
プリースト/アステリア	7		
スカウト	12		
エンハンサー	7		

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	1	5	4	5
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	イスカイアの魔導鎧		21		7
盾	タワーシールド		17		2
その他補正(防具習熟/回避行動　etc)					3
回避技能	ファイター		合計値	4	13

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
デモンズファング（召異魔法） 命中時2d魔力のダイスを振り、敵の生命抵抗に勝利した場合魔力点ダメージを与える	2H#	1		2d+ 17	9	16	10										
デモンズブレード	2H	1		2d+ 17	10	16	50										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
スーツケース	○□□○□□
魔晶石x5	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金	預金・借金
1200 G	G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	21 m	63 m

回避	防護点	HP
2d+ 4	13	58

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 15

生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 15	2d+ 15	126

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	7	11			
操霊魔法	5	9			
深智魔法	5	11			
神聖魔法	7	11			
召異魔法	12	16			

戦闘特技			
ルーンマスター	IB34 p	魔法制御	IB32 p
トレジャーハント	2120 p	命中強化	IB32 p
ファストアクション	2123 p	防具習熟A/金属鎧	IB31 p
影走り	2120 p	防具習熟S/金属鎧	IB32 p
トレジャーマスター	3143 p	練体の極意	IB33 p
かばう	IB36 p	MP軽減/デーモンルーラー	IB33 p
鉄壁	IB30 p	キャパシティ	IB29 p
マルチアクション	IB39 p		p
マルチガード	IB32 p		p
魔法誘導	IB32 p		p
魔法収束	IB39 p		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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
キャッツアイ	
ラビットイヤー	
チックチック	
スフィンクスノレッジ	
デーモンフィンガー	
シェイプアニマル	
バークメイル	
パラライズミスト	
ヴォーパルウェポン	
クリティカルレイ	
強靭なる丈陣Ⅰ：抵体	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 200	/合計 200

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首　軍師徽章	ウォーリーダー技能使用可能
背中	
右手　疾風の指輪	敏捷度+2　壊すと敏捷ボーナス+2
腰　ブラックベルト	防護点+1
足	
その他	

装備品	説明
左手　叡智の腕輪	知力+2、壊すと知力ボーナス+2

その他メモ

朱羽　透夜(あかばね　とおや)
高校1年生
経歴：平凡な高校生だったがラビットホールのせいで唐突にデーモンルーラーと魔神の力を得たことにより魔神が暴走。自分の両親に惨殺一歩手前の重症を負わせてしまったことにより能力に対して「力には大きな責任を伴う」という考え方が強く根付く。そのためラビットホールが発生した場合執着的なほどに強い行動力を発揮し能力を悪用する人間を軽蔑している。
性格：元々は活動的で明るい性格。興味を持つと高い行動力を発揮する。ラビットホールの一件で力への恐れ、責任感、子供らしい興味など方向性が定まっていない部分がある。
日本語、英語、ドイツ語、イタリア語、フランス語習得のマルチリンガル

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