キャラクター名
シルビア・サフラ

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[炎、銀+2]		
生まれ	戦士	性別	女	年齢	13
冒険者Lv	6	経歴	父親が旅に出ている(いた)		
経験点	1810		特定の異種族を好んでいる(いた)		
			大切な約束をしている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	11	6		24	4
		敏捷度	8	3		18	3
体	15	筋力	1	1		17 + 1	3
		生命力	4	1		20	3
心	8	知力	10	2		20	3
		精神力	11			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	6		
フェアリーテイマー	4		
レンジャー	3		

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	6	10	9	9
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	ポイントガード		1	1	
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		10	1

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
アクセルブローグ+1 グラップラー専用、パンチ強化	1H#	5	1	2d+ 11	10	13	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食1w	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
救命草x3	○□□○□□
魔光草x5	○□□○□□
魔晶石5点	○□□○□□

アウェイクポーション	○□□○□□
宝石x4	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 4680 G　預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	20 m	60 m

回避	防護点
2d+ 10	1

HP
40

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 9

MP
33

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	4	7			

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
武器習熟/格闘	221 p		p
マルチアクション	2125 p		p
武器習熟II/格闘	221 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	○	○
ドワーフ語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数
装飾品専用化	50
鎧専用化	50
装飾品専用化	50
称号「洒脱な拳芸少女」	30

名誉点 所持 275 /合計 455

装備品		説明
頭		
耳	うさぎのピアス	聞き耳+2
顔		
首	幸運のお守り	剥ぎ取りの出目+1
背中		
右手	剛力の指輪	
腰	ブラックベルト	
足		
その他		

装備品		説明
左手	宝石ケース	

その他メモ

子供がナイトメアとして生まれた事実を父が受け入れられず生まれて早々父が旅という名の家出をしてしまった
父が「お前がいい子にしていたらそのうち帰ってくるからいい子にしているんだよ。」と旅先から手紙が来たので
父がいつ帰ってきてもいいように律儀にいい子にし、母（自分を産んだ時に角で脚の神経を痛め歩行に障害が残った）を大切にし
日々格闘の鍛錬に励む生活を送っていた。
しかしいつまで経っても父が帰ってこないことに業を煮やし、父探し＆修行＆出稼ぎのため冒険の旅に出る。
度々旅先から実家の母に仕送りしている。
最近は格闘は地味だからもう少し派手に戦いたいと思い、妖精魔法にも手をだし組み合わせて戦う
昔から、小さなドワーフの中身長高めの自分という構図だったので身長の小さい種族の女の子が好き。
特にタビットがもふもふで好き。

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