キャラクター名
サラサ・アーバスフェイン

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	神官	性別	女	年齢	16
冒険者Lv	2	経歴	B-5-1 異種族を怖がっている(いた)		
経験点	30		C-1-4 かつて従者がいた		
			C-2-3 旅をしたことがない		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	6			12	2
		敏捷度	6			12	2
体	14	筋力	6			20	3
		生命力	5			19	3
心	10	知力	11			21	3
		精神力	10	1		21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
プリースト	2		
セージ	1		

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	2	4	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	チェインメイル			-1	6
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター		合計値	3	7

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
クォータースタッフ 防護点+1	2H	4	1	2d+ 5	12	5	14										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	12 m	36 m

回避	防護点
2d+ 3	7

HP
25

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
27

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	5			

戦闘特技

魔法拡大/数	1-289p		p
	p		p
	p		p
	p		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	○	○
魔神語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 聖印(イーヴ)	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

冒険に出た理由　1-2 奈落を滅ぼすため
貴族アーバスフェイン家の嫡出子として生まれるが、ナイトメアであったため母(父の妃)の命を奪ってしまう。
本来ならば即座に殺害されるか放逐されるところだが、正妻を深く愛していた父はその決断ができず、
敷地内の母の屋敷で密かに、一目に触れず育てられることとなる(経歴3)。
父がどこからか見つけてきた元冒険者で同じナイトメアのメイドのみを人間関係として育ったが(経歴2)、
ある日いかなる理由か父の領地全体が奈落の魔域に飲み込まれてしまう。メイドの助けで脱出に成功するが、
自分だけが助かりすべての縁者は魔域に閉じ込められたままとなってしまった。
絶望しかけたとき盾神イーヴの声が響き、奈落への怒りを原動力に立ち上がったときには神官戦士となっていた。
日が落ちるのを待ってから庭に出て遊んでいたころ。メイドがよく口にしていた「お嬢様もいつか外の世界を知りますよ」という言葉は単なる慰めではなかった。元冒険者として、戦いの基礎を仕込んでくれていたのだ。
盾神の信徒として奈落を滅ぼすため、そしてメイドを魔域から解放するため。サラサは冒険者になったとさ。

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

キャラクター名
サラサ・アーバスフェイン

プレイヤー名

一般装備品 (消耗チェック)

■冒険者技能用

■冒険消耗品
アウェイクポーション
救命草x2

■冒険用アイテム
冒険者セット

■一般消耗品
保存食x3

■その他
着替え

所持金 956 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 15 /合計 15