キャラクター名	プレイヤー名
カルメロ・アレジャーノ	

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 23
冒険者Lv	2	経歴	一定期間の記憶が無い
			大切な人と生き別れている
経験点	230		裕福な家に生まれた

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	10			17	2
		敏捷度	12			19	3
体	15	筋力	4			19	3
		生命力	6			21	3
心	8	知力	7	1		16	2
		精神力	9			17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	2		
フェアリーテイマー	2		
スカウト	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	0			
グラップラー	2	4	5	5
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	クロースアーマー		1	-	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	5	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
ハードノッカー グラップラー専用、パンチ強化	1H	5	1	2d+ 5	10	6	10										
スパイクブーツ グラップラー専用、キック強化	1H#	1	-1	2d+ 3	10	6	11										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
宝石x2	○□□□○□□
スカウト用ツール	○□□□○□□
冒険者セット	○□□□○□□
パン（トルタ用×1、ライ麦×2）	○□□□○□□
TTLセット×3、アボカド×1	○□□□○□□
浮民へのお礼金	○□□□○□□

所持金	預金・借金
342 G	G

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

言語	会話	読文
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
妖精語	○	
ザルツ語	○	○

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点	HP
2d+ 5	2	27

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 3	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 5	2d+ 4	23

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	2	4			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手		
腰	宝石ケース	宝石が4つまで入るケース。
足		
その他		

装備品		説明
左手		
	デザインの凝ったベルト	かっこいい。

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 0	/合計 0

その他メモ

ルキスラ帝国名家アレジャーノ家に生まれ育つ。彼は両親と妹、そして数名の使用人たちと暮らしていた。しかし、彼には妹との過去の記憶がない。妹の名前、姿、性格。全てが思い出せない。両親の話や写真等で情報はわかったのが、生き別れてしまったということも分かる。最愛になった妹のために彼は冒険者となる。そう、自身が"ナイトメア"だとは知らず…。

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