キャラクター名: アスカリス＝ダルク＝ナオスィエロ

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	女性	年齢	20
冒険者Lv	2	経歴	ロールB4-3：毒を飲んだことがある。		
経験点	750		ロールB5-3：大切な人と生き別れている。		
			チョイスD2-6：死を恐れていなかった。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	10	1		18	3
		敏捷度	6			13	2
体	15	筋力	2			17 + 1	3
		生命力	2			17	2
心	8	知力	8			16	2
		精神力	9			17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	1		
プリースト/ダルクレム	2		
スカウト	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	1	4	3	4
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	アラミドコート		5	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		4	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　※必要筋力+10により装備	1H	5	1	2d+ 5	10	4	10										
投げ グラップラー専用	2H	0		2d+ 4	12	4	0										
キック	1H#	0	-1	2d+ 3	12	4	5										

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
クロースアーマー【※破棄済み】	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
救命草x3	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 585 G　預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	13 m	39 m

回避	防護点
2d+ 4	2

HP
23

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 3

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 4

MP
23

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	4			

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
魔力撃	IB39 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	○	○
汎用蛮族語	○	○

装備品	説明
頭　聖印（タトゥー）	
耳	
顔　マスク（一部のみの特別製）	
首	
背中	
右手　剛力の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 11 /合計 11

その他メモ

稀有な運命に翻弄され、闇に堕ちかけたナイトメアの女性。
自身の居場所をこの世界に感じておらず、『生きる目的を探す』ために冒険を続けている女性。過去にダークナイトと化したナイトメアに誘拐され、蛮族としての教育を施されていたという経験がある。その後ある人間の手により保護され、人族世界の常識や知識、魔物や自らを害する者たちとの戦い方を学んでいた。が、その途中でその恩人が病に伏せ死去してしまう。師の周りの者たちからは「お前のせいだ」「お前が殺したのだろう」と罵声を浴びせられるも逃げ出すことなく、彼女自身は師の言葉を胸に鍛錬を続けていった。そうして拳闘士という新たな戦う力を手に入れた彼女は半ば追い出されるかのように街へと出され、冒険者としての活動を始めることとなる。

プリーストの力を使うための聖印だが、ダークナイトに育てられていた頃にタトゥーとして頬に刻むように埋め込まれている。街中ではそれがダルクレム信者として目立つ可能性があるため、基本的に頬はシールで隠すことにしているようだ。
ただ必要に駆られた場合にはダルクレム信者として技能を行使することも吝かではなく、彼女自身も未だに「生きるためには絶対強者であれ」というダルクレム信者らしい考えを持っている。もしかすると、恩師亡き後の道場での経験も影響しているかもしれない。

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