

キャラクター名	プレイヤー名
エルナ・シュトルツェ	

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	軽戦士	性別	♀	年齢	16(開始時：14)
冒険者Lv	12	経歴	魔物を倒したことがある		
経験点	1250		自殺を試みたことがある かつては貴族だった		

技	11	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	10	18		39 + 2	6	ファイター	7	エンハンサー	5
体	13	敏捷度	10	16	2	39 + 2	6	フェンサー	12	アルケミスト	5
		筋力	1	18	2	34 + 2	6	プリースト/ミリツァ	4	アーティザン	6
心	6	生命力	3	10	1	27	4	スカウト	9		
		知力	6	3		15	2	レンジャー	9		
		精神力	6	7		19	3	セージ	1		

戦闘特技				言語			会話	読文
タフネス	2122p	武器習熟S/アックス	1-281p	交易共通語		○	○	
トレジャーハント	2120p	超頑強	2-228p	魔動機文明語		○	○	
ファストアクション	2123p			魔法文明語		○		
影走り	2120p			ブルライト地方語		○	○	
治癒適性	2122p							
不屈	2123p							
ポーションマスター	2123p							
武器習熟A/アックス	1-281p							
回避行動	1-279p							
頑強	1-279p							
必殺攻撃	1-288p							

練技/呪歌/騎芸/賦術		
ガゼルフッド	浮遊盾	
キャッツアイ	回避超増強	
ストロングブラッド		
ビートルスキン		
ケンタウロスレッグ		
ヒールスプレー		
クリティカルレイ		
バークメール		
ミラージュディズ		
イニシアティブブースト		
回避増強		
HP増強		
能力値増強		
防護点増強		

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ	必要ランク	筋力	回避力	防護点	
	ファイター	7	13	13	13				
	グラブラー	0							
	フェンサー	12	18	18	18				
	シューター	0							
鎧と盾						猫耳パーカー(コンバットメイドスーツ)	10	1	
盾						専用化エンハンスタンパー	16	1	1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)							2		
回避技能						フェンサー	合計値	23	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
	ハンドアックス	1H投	7		2d+ 18	10	21	12									
ハンドアックス+1[7/1]	1H投	7	1	2d+ 20	10	22	12										
	OMつきまとうロングアックス+1[16/2]	突2H	13	1	2d+ 20	8	22	28									
OMつきまとうロングアックス+1[16/2]	振2H	13	1	2d+ 20	9	22	33										
イグニタイト製の病弱なOMデスサイズ[30/2]	2H	16	1	2d+ 20	9	22	56										
生命抵抗判定に-1のペナルティ修正を受ける。																	

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3 _m	41 _m	123 _m	2d+ 23	1	110	神聖魔法	4	6			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+	3	2d+ 15	2d+ 15	33							

装備品	説明	装備品	説明
頭	フィオの帽子(セーフティメット)		
耳	通話のピアス	ウイズからの誕生日プレゼント。[ウイズに穿たれる調子が悪く、あがりかどうか]	
顔	聖印	イヤリングとして装着。	
首	スマルティエの銀鈴		
背中	野伏のセービングマント		
右手	神盗具(マルクリウス=チェイン)		
腰	多機能グリーンベルト		
足	ディスプレイサー・ガジェット		
その他	軽業のブーツ		
		疾風の腕輪	
		スマルティエの風切り布	
		神盗具(マルクリウス=チェイン)	
		アルケミーキット	
		宗匠の腕輪	

その他メモ	自動失敗チェック
【経歴】	チェック
・とある貴族の家庭に生まれるも、ナイトメアだったという理由でミリツァの孤児院に預けられる。	□□□□⑤
・12歳の頃、魔物の襲撃を受け孤児院が炎上。エルナの奮闘によりなんとか魔物を退けるが時すでに遅く、他の仲間たちは全滅した。	□□□□⑩
・燃え落ちていく孤児院の中で、エルナは仲間たちの後を追おうとする。そんな時、通りすがりのアモル(PL：彼方)に助けられる。	□□□□⑮
・それ以来アモルと生活を共にし、次第に彼女のことを母親と慕うようになる。	□□□□⑳
【冒険に出た理由】	□□□□㉑
拾われてしばらくは母親のお金で生活していたが、その資金も底をつき冒険者の国グランゼールで母と共にお金を稼ぐことにした。	□□□□㉒
【その他設定】	□□□□㉓
・表情があまり顔に出ない子だったが、最近は少しずつ笑顔も見せるようになった。	□□□□㉔
	□□□□㉕

