

キャラクター名  
イトワール・エクラン

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	戦士	性別	女性	年齢	16
冒険者Lv	13	経歴	命を助けられたことがある		
経験点	3400		魔剣の迷宮で迷子になったことがある 育ての親に拾われた		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	4	11	23 + 1	4
		敏捷度	8	14	30	5
体	13	筋力	6	23	42 + 2	7
		生命力	2	12	27	4
心	9	知力	10	22	41 + 1	7
		精神力	12	7	28	4

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	13						
プリースト/ル=ロウド	9						
レンジャー	9						
エンハンサー	6						
アルケミスト	1						

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
バトルマスター	3143p		p
治癒適正	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
魔力撃	227p		p
武器習熟A/ソード	1B31p		p
マルチアクション	1B39p		p
武器習熟S/ソード	1B31p		p
魔力撃強化	1B32p		p
魔法拡大/数	1B39p		p
武器の達人	1B31p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

技能	基本 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	13	17	18	20
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク 筋力 回避力 防護点			
鎧	イスカイアの魔導鎧		20		7
盾	カイトシールド		13	1	1
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	19	8	

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
魔剣ブレイブエッジ <small>魔法の武器、同じ対象を攻撃すると、命中とダメージが+1 (+6まで累積)</small>	2H	20		2d+ 17	10	23	60										
ドミネーター <small>魔法の武器、流派装備</small>	1H両	30	1	2d+ 18	10	24	40										
ドミネーター <small>魔法の武器、流派装備</small>	2H	30	1	2d+ 18	10	24	50										
首切り刀 <small>魔法の武器、クリティカルすることに威力が10上がる</small>	1H両	20		2d+ 17	10	23	30										
首切り刀 <small>魔法の武器、クリティカルすることに威力が10上がる</small>	2H	20		2d+ 17	10	23	40										
フランベルジュ	1H両	23		2d+ 17	10	23	28										
フランベルジュ	2H	23		2d+ 17	10	23	38										
バスタードソード <small>魔法の発動体化</small>	1H両	17		2d+ 17	10	23	17										

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 <sub>m</sub>	30 <sub>m</sub>	90 <sub>m</sub>	2d+ 19	8	83
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 18	2d+ 18	57	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	9	16			

装備品	説明
頭	バンダナ
耳	聖印(ル=ロウド)
顔	
首	
背中	野伏のドミネーターズマント 生命・精神抵抗+1
右手	巧みの指輪 器用+1割ると+13
腰	アルケミーキット
足	命のリボン 装備者の死亡を知らせてくれるアイテム
その他	知性の指輪 知力+1割ると+13

装備品	説明
左手	怪力の腕輪 筋力+2割ると+14

その他メモ	自動失敗 チェック
*一般技能*	□□□□⑤
踊り子(ダンサー) : 5	□□□□⑩
料理人(コック) : 5→6(第2話)	□□□□⑮
*設定*	□□□□⑳
普通の一般人の両親の元に産まれたナイトメア。	□□□□㉑
母親は産むときに無事ではあったが、ナイトメアということで気味悪がられ、きちんと育てられなかった。	□□□□㉒
ある時、旅行という名目で別の所に行った時に、わざと置いていかれ、捨てられる。	□□□□㉓
置いていかれた後、両親を探しているいるな所を歩き回っていたら、いつの間にか魔剣の迷宮に迷い込み、道に迷って迷子に。	□□□□㉔
迷宮の中で、いろんな意味で命の危機になった時に、ある冒険者PTが魔剣を手に入れるために魔剣の迷宮に突入してきて、救助される。	□□□□㉕
助けられた後、「何故あんな所に居たのか」等を聞かれた時に理由を言うと、そのまま助けてくれた冒険者PTが育ての親としているんなこと	□□□□㉖

