

キャラクター名  
アインザーム・カイト

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	魔神使い	性別	♂	年齢	13歳
冒険者Lv	10	経歴	過去に使えた主がいた		
経験点	170		魔物を倒したことがある 恥ずかしい癖を持っている		

技	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	11	4		22 + 2	4
体	12	敏捷度	6	2	1	16	2
		筋力	5	5	4	26	4
心	11	生命力	6	1		19	3
		知力	8	2	1	22 + 2	4
		精神力	4	6	1	22	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	10		
レンジャー	3		
エンハンサー	3		
アルケミスト	1		
デーモンルーラー	8		

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
魔力撃	1-292p		p
魔法拡大/数	1-289p		p
マルチアクション	1-292p		p
頑強	1-279p		p
MP軽減/デーモンルーラー	1-283p		p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語		○
ブルライト地方	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
ビートルスキン	
ヴォーパルウェボン	

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	10	14	12	14
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					
鎧	定まらないプレートアーマー	筋力	21	回避力	-2	防護点	8
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	10		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
モール	2H	20	1	2d+ 15	12	14	35										
妖精の(水・氷)モール	2H	20	1	2d+ 15	12	14	35										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	16 m	48 m

回避	防護点
2d+ 10	8

HP
79

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
召異魔法	8	12			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 13	2d+ 13

MP
46

装備品	説明
頭	
耳 召異の徽章	召異魔法の行使に必要
顔 アイソアーマスク	防護点+1
首	
背中	
右手 叡智の腕輪	
腰 アルケミーキット	
足 立ち寝のレギンス	気絶時などで転倒しない
その他	

装備品	説明
左手 宗匠の腕輪	

その他メモ

袋小路長屋で暮らす孤児の一人。一見するとナイトメアっぽくないが、その角は彼の右目から生えており普段は長い髪で隠れている。彼の異貌はその角の箇所故に、非常に苦痛を伴うもので、あまり好きではない。引っ込み思案で大人しい性格。ただ意外なところで頑固。

物心がついたころから孤児であり、袋小路長屋でゴミ拾いをして暮らしていた。厳しくも面倒見のいい先輩後輩たちと共につつましく生きていたが、6歳のころ、蛮族の浮民狩りに会い、奴隷の身となる。その後その身体の丈夫さに目を付けた、“牧人”ドン・ブカドゥに『闘技場』の剣奴の一人として飼われ、獣・魔物・人と両手で数えきれないほどに戦わされ、皮肉にもその剣の才を開花させた。その後、興行中の事故で負傷した際に、奴隷の首輪が偶然機能不全に陥り、命からがら逃げだして袋小路長屋に10歳の時に再び匿われた。それらの経験から、闘技場に近づくことも思い出すことも恐怖している。

自動失敗  
チェック  
□□□□⑤  
□□□□⑩  
□□□□⑱  
□□□□㉔  
□□□□㉙  
□□□□㉚  
□□□□㉛

