

キャラクター名 ドラル 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	操霊術士	性別	女性	年齢	16
冒険者Lv	13	経歴	経歴表 溺れたことがある。 家族に冒険者がいた。 手放せない小物がある。		
経験点	2440		冒険に出た理由 探している人がいる。		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	9		2	17	2
敏捷度	7			13	2
筋力	3	4	4	22 + 2	4
生命力	4	2	11	28	4
知力	9	1	9	32 + 2	5
精神力	11	1	9	34	5

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
コンジャラー	13						
フェアリーテイマー	3						
スカウト	1						
セージ	9						
エンハンサー	1						
ライダー	10						

戦闘特技					
ルーンマスター	1B34p			p	p
鋭い目	2120p			p	p
弱点看破	2121p			p	p
マナセーブ	2123p			p	p
魔法拡大/数	1-289p			p	p
防具習熟A/盾	1-282p			p	p
MP軽減/コンジャラー	1-283p			p	p
マリオネット	2-230p			p	p
足さばき	2-227p			p	p
ダブルキャスト	2-234p			p	p
ターゲッティング	1-280p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	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	0			
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 陽気な防弾マナタイト加工のプレートアーマー+1		24	-2	10
盾 マナタイト加工のナイトシールド		18		3
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2
回避技能		合計値	-2	16

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	
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動
10 <sub>m</sub>	13 <sub>m</sub>	39 <sub>m</sub>

回避	防護点
2d+ -2	16

HP
67

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	13	18			
妖精魔法	3	8			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 15/14	2d+ 3

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 17	2d+ 18

MP
82

装備品	説明
頭 ヴェール	
耳 蝙蝠の耳飾り	見えない状態でも行動できる
顔 アイソアーマスク	防護点+1
首 幸運のお守り	戦利品出目+1
背中 サーマルマント	火・水氷ダメージ-1
右手 叡智の腕輪	
腰 ブラックベルト	
足 宝石飾り	水 風 光
その他 魔法の発動体	

装備品	説明
左手 怪力の腕輪	

— その他メモ —

あつらこつらとふらふらして生きてきたナイトメアの女性。グランゼールの新市街地の宿に住む新米冒険者。言動や行動はまともなつもりだが酔っているかのように呂律が回らなくなり、なかなかコミュニケーションができず悩んでいる。なお飲酒したことは一度もない。

ざみしい時はゴーレムや妖精に話しかけて過ごしており、ナイトメアだという事を知られないよう、角を隠すためのヴェールは手放せない。父親が不詳のため、自身の父親を探すために冒険に出た。

ゴーレムは家族同然に感じているものの、むしろ気を遣わな過ぎて扱いが悪い。なお本人は愛を持って接している。話しているように聞こえるが、これはナイトメアの発声をせずに魔法行使を行える技の応用である。つまり一人芝居。

ライダー技能を取得した際にライダーギルドにてダウレスの群れを見学していたところ離れたところで一匹でいるドンダウレスの「デッテッ」に目をつける。

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

