

キャラクター名 イルメラ プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[属性:土]		
生まれ	趣味人	性別	女	年齢	25
冒険者Lv	4	経歴	本来とは異なる性別として育てられた		
経験点	510		異種族の友人がいる 一定期間の記憶がない		

技	10	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	8			18	3	ソーサラー	4		
体	10	敏捷度	4			14	2	レンジャー	1		
		筋力	2			12	2	セージ	2		
心	10	生命力	6	2		18	3	バード	1		
		知力	10	2	2	24	4				
		精神力	6			16	2				

戦闘特技		魔法誘導	223 p		p
	魔法拡大/数	226 p			p
					p
					p
					p
					p
					p
					p
					p
					p

言語	会話	読文
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語		○
魔法文明語	○	○
ザルツ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
モラル	

名誉アイテム	点数
名誉点所持	30 /合計 30

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			
グラップラー	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	ソフトレザー				7								
盾													
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)													
回避技能											合計値	0	3

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
クォータースタッフ	2H	4	1	2d+ 1	12	0	14										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
楽器	○□□○□□
羽ペン	○□□○□□
インク	○□□○□□
羊皮紙x2	○□□○□□
魔香草x5	○□□○□□

「碧鱗竜の小島亭」エンブレム	○□□○□□
保存食	○□□○□□
ヒーリングポーションx2	○□□○□□
救命草x5	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	2167 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	14 m	42 m	2d+ 0	3	30
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 6	2d+ 0	2d+ 7	2d+ 6	28	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	4	8			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	モノクル
首	ハンダナ 角隠しにもなるかもね
背中	ボンチョ フード付、常時被ってます
右手	知力の腕輪 知力+2 (ボーナス4)、破壊時+14 (ボーナス6)
腰	ベルト
足	ロングブーツ
その他	指輪 魔法の発動体

装備品	説明
左手	月光の指輪 破壊時精神抵抗+2

その他メモ

生まれたとき、母は難産から命を落とす。ナイトメアであったが、父親には愛されていた。しかし一人っ子であったイルメラを、父は跡継ぎにしようと男として育てた(本名はアーデルベルト・フランク)。学者であった父からさまざまな知識を学んだが、本心は家に入りしていた他種族の吟遊詩人に歌を教わるの方が好きだった。中には親友と呼べるほど仲良くなった吟遊詩人(タビット)もいる。

ある日やってきた魔術師に父はイルメラを無理やり弟子入りさせ、旅に出させられた。その旅の中、夜明け頃に何かに襲われ、イルメラは死にこそはしなかったものの、大きなダメージを受け、さらには頭を強く打ち記憶を失った。

昼にたまたまそこを通りかかった村人に命を救われ、目を覚ましたときには記憶がなかった。名前も覚えていなかったため、村人は彼女にイルメラという、幼くしてなくなったと言う彼の娘の名前を与えた。

元氣を取り戻し、恩返しをしたいと考えたが、他の村人にナイトメアであることがばれていたため恩人に迷惑をかけまいとすぐに村を出て、都会であるルクスラへと移り仕事を探す。

記憶を失ってもずっと男として育てられてきた癖は残っていて、口調は男口調(下記)。

自動失敗  
チェック  
○□□□⑤  
○□□□⑩  
○□□□⑮  
○□□□⑳  
○□□□㉑  
○□□□㉒  
○□□□㉓  
○□□□㉔