

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	戦士	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	5	経歴	高レベルの魔法をかけられたことがある(ディメンジョン・ゲート)		
経験点	100		恥ずかしい癖を持っている 魔剣の迷宮で迷子になったことがある		

技	7	器用度	9	成長	1	他修正		能力値	17 + 1	ボーナス	3
		敏捷度	5					12	2		
体	15	筋力	5	3			23 + 2	4			
		生命力	4				19	3			
心	8	知力	8	2			18	3			
		精神力	7				15	2			

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	5		
コンジャラー	3		
アルケミスト	1		

戦闘特技				
武器習熟A/ウォーハンマー	IB31 p			p
魔力撃	IB39 p			p
頑強	IB29 p			p
				p
				p
				p
				p
				p
				p
				p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
ザルツ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術			
キャッツアイ			
クリティカルレイ			

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	5	8	7	9
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	プレートアーマー		21	-2	7
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	5	7

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
ベク・ド・コルバン	振2H	20	-1	2d+ 7	10	10	40										
ベク・ド・コルバン 魔法の発動体加工(+100G)	突2H	20	-2	2d+ 6	10	10	45										
ギザルメー(クラフト) <small>どろろの宝、新品の物を持って来た。あまり、2Lを扱う機会がないと4H位。 武器価格1600+400+1000+魔法の発動体加工100G</small>	2H	25	-2	2d+ 6	9	13	50										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	12 m	36 m	2d+ 5	7	49

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	3	6			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 8	2d+ 7	24

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	フード付きロングマント フードでナイトメアの角隠してる
右手	器用指輪
腰	アルケミーキット
足	韋駄天ブーツ 経費で購入した(5話の間は使用不可)
その他	筋力腕輪

装備品	説明
左手	器用指輪

—その他メモ—

産まれてから、不幸な事ばかりだった。
産みの親にも、世間からも忌み嫌われ、まともな食事も愛情も受けない。
唯一運が良かったのは、「家事雑用として使えるから」というふざけた理由で親から捨てられなかった事だけ。
…結局、産まれてからいい事なんて、ほとんど無かった。
過ごすスペースとして与えられた物置で、冒険者だった親が昔使っていた武器や、書物を読む。
親に呼ばれたら何をしても…そう、例え眠っていても行かないと、叩かれる。
そんな生活が数年間続いていてある日の事……

ふと、物置で物を漁っていると、突然何かの拍子に魔法が発動。
足元の感覚が無くなり、気がつくともっとく知らない場所。
不運なのは連続して続くんだったと思った。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉑
□□□□㉒
□□□□㉓
□□□□㉔
□□□□㉕

