

キャラクター名
オットー・スーウェン

— プレイヤー名 —————

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	操縦術師	性別	男性	年齢	15歳
冒險者LV	5	経歴	監禁されたことがある		
経験点	110		罪を犯したことがある		
			父親が旅に出てる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	9	3		17	2
		敏捷度	10			15	2
体	12	筋力	5			17	2
		生命力	2			14	2
心	13	知力	7	6		26 + 2	4
		精神力	11	3		27	4

技能	Lv.	技能	Lv.
コンジャラー	2		
フェアリーテイマー	5		
スカウト	1		
セージ	3		

戦闘特技

練技/呪歌/騎芸/賦術

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	クロースアーマー	必要		
		ランク	筋力	回避力
鎧		1		2
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	0	2

装備品	説明
頭 帽子	緑色。角を隠すのに深めに被っている
耳	
顔	
首	
背中	
右手 知力の腕輪	能力値を1つ+2する
腰	
足 宝石ケース	宝石は別途計算
その他雪結晶の髪飾り	

—その他メモ—

イトメアの青年。誕生日は3月24日。将来の夢は世界をまたにかける商人になる事。

「アーッ！」背後で叫び、壁に手を突きつけられた。手の甲は白い色になっていた。壁には血の跡があった。
壁の里に生まれたが、ナイトメアという事もあり迫害されさせていた。やつてもいらない罪で牢獄に捕らわれたり、家族に見捨てられたり魔法を碌に教えられずに育った。その為扱える操縦魔法は少ない。しかしある時、偶然小さな妖精と出会い嫌われながらもお友達になってしまった。その妖精との出会いがなければ、彼は人生に絶望していただろう。彼にとては恩人のような存在だった。その時以来その妖精とは離れてはおらず、他の妖精と出会ってもまことに会話をさせてもらえなかつた。再び彼女に会いたいが為に、独学で妖精魔法を勉強している最中ようやく、魔法の力を貯めきれるようになった。

般技能：魔人（マーチャント）レベル5 御者（コーチマン）レベル3 調教師（テイマー）レベル2

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑯
□□□□⑯
□□□□⑯
□□□□⑯
□□□□⑯
□□□□⑯
□□□□⑯

キャラクター名
オットー・スーウェン

— プレイヤー名 —————