

キャラクター名
ロード・ファールリス

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	神官	性別	男	年齢	168
冒険者Lv	9	経歴	魔神の生贄にされそうになったことがある		
経験点	40		国王に会ったことがある 始まりの剣に触れたことがある		

技	6	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	10	1	2	19	3
体	14	敏捷度	7			13	2
		筋力	5	5		24	4
心	10	生命力	5			19	3
		知力	11	9	1	31	5
		精神力	11	4		25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト	7	デーモンルーラー	9
レンジャー	1		
セージ	1		
エンハンサー	5		
バード	1		
アルケミスト	1		

戦闘特技	
魔力撃	227 p
両手利き	223 p
MP軽減/デーモンルーラー	223 p
マルチアクション	2125 p
足さばき	2120 p
	p
	p
	p
	p
	p
	p

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

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
ガゼルフット	
スフィンクスノレッジ	
MPの奴	
パラライズ	
物理+2	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	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	イスカイアの魔導鎧+		23		8
盾	タワーシールド		17		2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	合計値			0	11

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	
デモンズファンク	2H	1		2d+	0	9	0	10										
デモンズクロウ	1H	1		2d+	0	10	0	20										
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 0	11

HP
48

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	7	12			
召異魔法	9	14			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 13

MP
75

装備品	説明
頭 勇者の印：心	成長時5,6が出なかった場合もう1dを振ることができる
耳 浄化の聖印	MP + 2 ヒューレ プロに依頼
顔 赤の眼鏡	寝ない 仮面型
首 ラミアの首飾り	魔法文明の女性の姿に見せることができる
背中 サーマルマント	炎・水・氷ダメージ-1 勇者っぽい
右手 器用 腕輪	
腰 ブラックベルト	HP + 2
足 跳躍の羽	飛行状態、また空中にいるものに物理+2
その他 操りの腕輪	見えない腕をはやす。物が宙に浮いている原因

装備品	説明
左手 知 指輪	

その他メモ	自動失敗
人間生まれ：土、鎧が弱点。 外見は18相当の青年。頭部に3つの角があり、真ん中の一つが他の2本より大きい。首裏には先端の尖った十字の痣。	チェック
魔法文明崩壊寸前の混沌の時代に生まれたナイトメア。彼は魔法王に使える神官として生まれた。	□□□□⑤
或る日、森の中で始まりの剣に触れ「暗黒神の降臨を阻止し秩序を守れ」という信託と共に魔剣を手にする。	□□□□⑩
このことを魔法王に願い出、勇者として冒険をし、最終的に当時「魔王」と呼ばれた魔法王を倒すことに成功する。	□□□□⑮
その過程でヒューレと出会い、彼と共に冒険したこともあった。	□□□□⑳
意気揚々として帰還した彼を待っていたのは魔神に滅ぼされる故郷であった。	□□□□㉑
実は故郷の魔法王は魔神の信仰する「神」を降臨させ、すべての魔法国家を滅ぼすことで世界征服を試みていたのだ。	□□□□㉒
彼が倒した「魔王」はこの「神」を降臨させないための抑止力、必要悪としてこの世に存在していたのだ。	□□□□㉓
その抑止力を倒したせいで、今まで分配されていた魔力をすべて、その「神」に捧げることで降臨させる儀式が最終段階に入ったのだ。	□□□□㉔

