

キャラクター名	プレイヤー名
ロック	

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	18
冒険者Lv	7	経歴	国王に会ったことがある		
経験点	2040		忘れられないほど美味しいものを知っている 誰かを救ったことがある		

技	7	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	4		19 + 2	3				
体	15	敏捷度	9	6		22	3	マジテック	3		
		筋力	6	2		23	3	レンジャー	3		
		生命力	5	4		24	4	セージ	2		
心	8	知力	8	1		17 + 2	3	エンハンサー	3		
		精神力	5			13	2				

戦闘特技		言語	会話	読文
タフネス	2122 p	交易共通語	○	○
かぼう	224 p	汎用蛮族語	○	
防具習熟/金属鎧	222 p	魔動機文明語	○	○
頑強	218 p	魔法文明語	○	
防具習熟S/金属鎧	1B32 p	ザルツ	○	○
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
キャッツアイ	
ガゼルフット	

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	7	10	10	10
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
	フルメタルアーマー		17	-1	9
盾	タワーシールド		17		2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					3
回避技能	ファイター	合計値	9		15

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
ヘビーアックス	1H両	20		2d+ 10	11	10	25										
ヘビーアックス	2H	20		2d+ 10	11	10	35										
ブローバ	2H	22		2d+ 10	11	10	37										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3 m	22 m	66 m	2d+ 9	15	77	魔動機術	3	6			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+ 5	2d+ 0	2d+ 11	2d+ 9	24							

装備品	説明
頭 ターバン	頭部の角を隠すため
耳	
顔	
首 ポーションインジェクター	補助動作で薬を飲むことができる(ヒーリング入り)
背中	
右手 叡智の腕輪	知力度+2 壊すと+14
腰 ブラックベルト	防御点+1
足	
その他 マギスフィア	<小>

装備品	説明
左手 宗匠の腕輪	器用度+2 壊すと+14

その他メモ

ロックは小さいころからナイトメアであることを理由に村中からいじめられていた。まだ腕っ節が弱くやられるだけでやり返すことが出来なかった自分が嫌で強くなり家族を守りたいと思った。歳が15の時に両親が病床に伏した。その後、村を追い出されたロックは行くあてもなく村の周りをうろついているときに練技の師にめぐり合いそこで練技について教えてもらった。レンジャー技能は村の周りをうろついているときに身につけた。

師にもっと他の文化や思想にも触れてこいと言われ旅に出た。冒険者としては、まだまだだが一部の人間からは知られてはいる。

幼女によってオーガがミンチにされたのを見て幼女が怖く感じるようになった。

ドゥームの防御無視の攻撃をうけ軽くトラウマを感じている

勇者体験をして原点回帰ではないが初心に帰る前より弱いものを守りたいと思うようになった。

同行した冒険者がマジテック魔法を使っていてもたらMPの少なさに悩んでいたため、それを機にマジテック技能を得ようと思った。

自動失敗

チェック

□□□□⑤

□□□□⑩

□□□□⑮

□□□□⑳

□□□□㉑

□□□□㉒

□□□□㉓

□□□□㉔

□□□□㉕

