

キャラクター名 ストラス・ストラトス 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	戦士	性別	男	年齢	不明
冒険者Lv	16	経歴	臨死体験したことがある		
経験点	-45150		大切な約束をしたことがある 己に何らかの誓いを立てている		

技	8	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	11	35		54	9
体	13	敏捷度	9	46		63 + 2	10
		筋力	5	26		44	7
心	9	生命力	2	19		34	5
		知力	9	15		33 + 2	5
		精神力	7	11		27	4

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	16	アルケミスト	5				
プリースト/ヒューレ	15	ライダー	10				
マギテック	4						
スカウト	7						
レンジャー	15						
セージ	9						
エンハンサー	8						

戦闘特技			
タフネス	2122p	両手利き	1B32p
ルーンマスター	1B34p	武器習熟S/ソード	1B31p
バトルマスター	3143p	マルチアクション	1B39p
トレジャーハント	2120p	武器の達人	1B31p
ファストアクション	2123p		p
治癒適正	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
韋駄天	3142p		p
縮地	3143p		p
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
マナセーブ	2123p		p
全力攻撃	1B36p		p
なぎ払い	1B38p		p
魔力撃	1B39p		p
防具習熟A/金属鎧	1B31p		p
武器習熟A/ソード	1B31p		p

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	16	25	26	23
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		
鎧	イスカイアの魔導甲冑	筋力	39	-2
盾		回避力		13
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1
回避技能	ファイター	合計値	24	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
斬鉄剣 追加D+1 イグニタイト加工+5 専用化 器+2	2 h	15	1	2d+ 26	10	27	35										
魔剣ゼイン 命中した対象に10秒(1R)の風、(スロウ)と[マナジー]の効果を与える。 イグニタイト加工+10	1h	20		2d+ 25	10	26	60										
ドラゴンスレイヤー クリボン用 ザコ散らし	2H	28		2d+ 25	10	26	43										
				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	77 m	231 m	2d+ 24	15	99

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 15/14	2d+ 17	2d+ 21	2d+ 20	86

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	15	20			
魔動機術	4	9			

装備品	説明
頭 マギスフィア+ TS/SB (MP-1)	OP ターゲットサイト シェド'ホ'ディ
耳 浄化の聖印 (ヒューレ)	カフス型 地域外でもMP上昇なし
顔 異形の面	3分MP1回復 異貌: 1R HP・MP 5回復
首 子熊の爪	マッスルベアラーの効果+1
背中 野伏のドミネーターズマント	生命・精神、生死判定+1
右手 能力増強の腕輪	
腰 多機能ブラックベルト	
足	
その他+マギスフィア大 CN (魔法がく) 変形	OP 1対1ウェポン オートガード 変形

装備品	説明
ウェポンホルダー改	武器・盾を二つ背中に保持できる
左手 能力増強の腕輪	
アルケミーキット	

その他メモ	自動失敗 チェック
蒼角の戦鬼	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
エルフの里で生まれたナイトメア。幼少期から迫害されて育ち、ある程度の年齢になると里を迫放される。その後拾われた傭兵団で傭兵として育つ。その傭兵団で初めて人間として扱われ、自身の戦いの術の基本となる。傭兵団は蛮族との戦いで貴族たちの捨て駒にされ自分を残し全滅してしまう。(臨死体験をしたことがある)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
唯一生き残った罪悪感と、自身の生まれ故に、常に死に場所を求めている。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
しかし、傭兵団の団長の遺言として、死ぬとしても全力で戦った上で死ぬ。無様な死には方ほししないと約束した。(大切な約束)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
そしてその約束はいつしか自身への誓いへと変わった。どうせ死ぬなら神に挑み、死のうと。(何らかの誓い)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉑
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒
そして境界する可能性が高く、かつ戦いたい神であるヒューレの教義に入った。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉓
死を求める狂気と、神に挑むまで死なないという狂気、二つの相反する狂気を持ち戦い続けている。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉔

