

キャラクター名 ナタ・クー プレイヤー名 _____

種族	ソレイユ	種族特徴	輝く肉体、太陽の再生、太陽の子		
生まれ	軽戦士	性別	女	年齢	17
冒険者Lv	13	経歴	奇妙な予言をされたことがある		
経験点	7720		同じ夢を何度も見ている 家族に異種族がいる		

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	6	18		36	6	フェンサー	13	アーティザン	9
敏捷度	9	25		46 + 2	8	マジテック	8		
筋力	12	9		33	5	スカウト	9		
生命力	8	16		36	6	レンジャー	3		
知力	3	8		13	2	エンハンサー	10		
精神力	12	8		22	3	アルケミスト	6		

戦闘特技	値	説明
トレジャーハント	2120p	p
ファストアクション	2123p	p
影走り	2120p	p
必殺攻撃	IB38p	p
全力攻撃	IB36p	p
回避行動	IB29p	p
マルチアクション	IB39p	p
命中強化	IB32p	p
武器習熟A/スピア	IB31p	p
足さばき	IB29p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
ソレイユ語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	効果
ガゼルフット	イニシアチブブースト
キャッツアイ	リーンフォース
アンチボディ	回避増強/+1
メディテーション	能力値増強/+2
ストロングブラッド	HP増強/+5
デーモンフィンガー	姿勢補助
ケンタウロスレッグ	浮遊盾
ジャイアントアーム	回避超増強/+1
マッスルベアー	抵抗力増強/+1
トロールバイタル	機先の運び/+2
パラライズミスト	完全姿勢補助
ヴォーパルウェポン	
クリティカルレイ	
クラッシュファンク	

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	0			
グラブラー	0			
フェンサー	13	19	21	18
シューター	0			

鎧と盾	必要値			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	コンバットチャイナドレス	10	1	
盾	エンハンスバックラー	1	1	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			2	
回避技能	フェンサー	合計値	25	1

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
アールシェピース クリエイトウェポンでも使用	1H両	15	-1	2d+ 20	9	19	25										
アールシェピース	2H	15		2d+ 21	9	19	30										
パラソルスピア GA+クリエイトウェポン用 補助動作で傘を開閉、開くと回避+1、命中-1	2H	20	-1	2d+ 20	9	19	40										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	50 m	150 m

回避	防護点
2d+ 25	1

HP
72

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	8	10			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 17

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 20	2d+ 19

MP
48

装備品	説明
頭 フローティングスフィア (大)	ターゲットサイト、オートガード、イクスプローラー-EID
耳 数多の蝙蝠の耳飾り	
顔 疾風の魔紋	
首 血水晶のチョーカー	
背中 野伏のドミネーターズマント	
右手 アーティザンリング/4 (半額買取品)	AC数:4 MP:20 呪印: [能力値増強+2] [能力値増強+2] [筋力増強+1] [HP増強+5]
腰 多機能ブラックベルト	
足 アーティザンシューズ/3	AC数:3 MP:15 呪印: [姿勢補助] [機先の運び+2]
その他多機能再生のベルト	

装備品	説明
フローティングスフィア (大)	クリエイト・ウェポン、テレスコープ、ライフセンサー
フローティングスフィア (大)	シャドウボディ、レジスト・ボム、ウィークネス
左手 正しき信念のリング	
アルケミーキット	
ディスプレイサージャケット	

その他メモ	自動失敗チェック
ソレイユの少女。周りの人より背が小さいが父親が人間だったのでそのせいかもしれないと思っている。	□□□□⑤
集落に立ち寄った占瞳者から「炎纏いし槍、水震わす衣、破壊せし輪、天翔ける靴。お主に足りぬそれらを集めよ」と謎の予言をされる。さらに、その予言の言葉を何度も夢に見ている。	□□□□⑩
15歳になり成人したあと、その予言の品を探す為の旅に出た。	□□□□⑮
しかし、一つも見つかっていないようだ。	□□□□㉔
旅の途中で魔動機術に触れ、拙いながらも覚えていき、今では槍を作成して戦えるようになった。	□□□□㉙
名前は「ナタ」で、クーは一族の名前。	□□□□㉚
	□□□□㉛

