キャラクター名: ミリア＝レミントン

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	魔動機師	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	7	経歴	裏切られたことがある		
経験点	1170		住処が燃えたことがある		
			魔神の生贄にされそうになった、或いはされたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	9	4		22 + 2	4
		敏捷度	5	1		15	2
体	9	筋力	4			13	2
		生命力	1	3		13	2
心	12	知力	8	5		25	4
		精神力	10	5		27	4

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	7		
マギテック	6		
スカウト	3		
エンハンサー	1		

戦闘特技

武器習熟A/ガン	1-281p		p
両手利き	IB32 p		p
精密射撃	IB30 p		p
二刀流	IB30 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ		

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	7	11	9	9

鎧と盾

	必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧				
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能		合計値	0	0

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ﾀﾞﾒｰｼﾞ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
パリイングミラージュ 射程10m、装填3 回避+1	1H	2		2d+ 11	10	11											
同上				2d+ 0		0											
デリンジャー 射程10m,装填数2,ダメージ+1　魔法の武器	1H	1	2	2d+ 13	10	12											
デリンジャー 射程10m,装填数2,ダメージ+1　魔法の武器	1H	1	2	2d+ 13	10	12											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 0	0

HP
34

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 11

MP
45

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	6	10			

装備品		説明
頭	帽子	
耳		
顔		
首		
背中	ﾌﾛｰﾃｨﾝｸﾞｽﾌｨｱ(大)	
右手	宗匠の腕輪	
腰	ガンベルト	
足	ガンベルト	
その他	マギスフィア（小）	黒い蝙蝠型

装備品		説明
左手		

その他メモ

小さい頃は友人がいた。
ナイトメアであることは必至で隠して育てられ、親からは（ナイトメアにしては）珍しく愛情を注がれて育った。
その為友人も居り、親友と呼べるものまで存在していた。
友人には常に帽子をかぶっていた為、訝しまれていたが大事な秘密と言って誤魔化していた。
ある日親友に秘密とは何かを問い詰められ、親友のことを信頼し誰にも言わないように約束させナイトメアであることを打ち明けた。
その日の夜、家は全焼した。
どうやら親友だったと思っていたモノはナイトメアである自分を親友とは思えないらしい。
命からがら抜け出したが両親は自分を逃がす時に母は家屋の下敷きに、父はそれを最期まで助け出そうとしていたようだ。

両親を失った為行く宛てもなくただ山だか森だかを彷徨っていた。精神的にも肉体的にも憔悴しておりもはや自分がどこにいるかの認識など出来なかった。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
ミリア＝レミントン

プレイヤー名

一般装備品 (消耗チェック)

活性弾12発	○□□○□□	
魔晶石4点x4	○□□○□□	
魔晶石3点x20	○□□○□□	
冒険者セット	○□□○□□	
保存食一週間分	○□□○□□	
弾丸12発セット	○□□○□□	
弾丸x4	○□□○□□	
アビスの欠片x3	○□□○□□	

所持金 12884 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 330 /合計 330