

キャラクター名 《世界浸/ニューレコード》 クラン=グラン

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	魔術師	性別	女	年齢	13歳→14歳
冒険者Lv	7	経歴	4-5-3 大切な人と生き別れている		
経験点	3770		4-2-2 同じ夢を何度も見ている		
			1-5-3 故郷の場所を知らない		

技	5	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	9	2		16	2				
体	13	敏捷度	10	3		18	3	ソーサラー	7		
		筋力	1	2		16 + 2	3	レンジャー	1		
心	12	生命力	1	3		17 + 1	3	セージ	2		
		知力	12	3		27 + 1	4	アルケミスト	1		
		精神力	12	5		29 + 2	5				

戦闘特技				
魔法拡大/数	1-289p			p
魔力撃	1-292p			p
マルチアクション	1-292p			p
変幻自在	1-282p			p
				p
				p
				p
				p
				p
				p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
貴族口語/貴族構文	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術			
パラライズミスト			

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	5	7	8	8
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク		
鎧	ソフトレザー	筋力	7	0
盾	ラウンドシールド (売却)	回避力		0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	フェンサー	合計値	8	4

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
レイピア 魔法の武器加工100G	1H	8		2d+ 7	9	8	8										
【封印】光刃熱刃「ベルシード」 魔法の発動体を兼ねる K18+9+1@11 K18+9+1+11@11 K18+21@11	1H	15	1	2d+ 1	10	1	15										
正直者の浸透烈刃ベルシード ETI'下の4737500G+OM加工(K-1)300G+銀の武器加工1000G+アビ22000G(魔力+1)	2H	8	2	2d+ 10	11	9	18										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	18 m	54 m	2d+ 8	4	39

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 6	2d+ 0	2d+ 10	2d+ 12	52

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	7	12			

装備品		説明
頭	①ラルヴェイネのフードクリップ	フードを留めるクリップ。流行小説のヒロインの身に着けていたもの。
耳	②ラルヴェイネのイヤータグ	血液型とパーティー一同の名前を記したもの。
顔	③ラルヴェイネの口紅	魔除けの効果を持つという口紅。目を引く発色。
首	④ラルヴェイネのチョーカー&マフラー	奴隷時代のチョーカー&首筋の奴隷の刻印を隠す。
背中	⑤ラルヴェイネのスカートクリップ	スカートの先端に仕込んだ錠。激しい運動でもギリギリ見え隠れしない。
右手	知力の指輪	
腰	アルケミーキット	
足	3.スマルティエのロングブーツ	長く歩くのに適したブーツ。蒸れるのだけが欠点。
その他罪人間グッズ (相当品: マナリング)		魔法によるダメージ 1

装備品		説明
	(留)スマルティエのフード付きロングマント	クランの生命線。その特徴的な耳とツノをよく隠す。
	(留) マグスフィア小	1度壊したのにまた懲りずに買って来た。
左手	2.スマルティエの筋力の腕輪	
		魔導機時代、どの様な罪人もこの首輪を買う

その他メモ		自動失敗 チェック
幼い頃、村人の密告により人狩りにあったナイトメアの少女。両親についての記憶はほとんどなく、獣人族の特徴を持ったナイトメアということもあり、 非常な扱いを受けてきた。マフラーの下には決して消えない奴隷の"刻印"と、彼女が被所有物であった証のチョーカーが鈍く光る。一人称はクラン。		□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑮ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕ □□□□㉖
過去に魔術を無音発動してしまいナイトメアバレしたことから、人に見られている場面では魔術師であることを隠しており、そのため日頃は頑なに魔術を使わず剣士として振舞っている。そのため過去、何度か死にかけたことがあるほど。 奴隷時代に『ハント』と呼ばれるゲームに参加させられた過去からガンに強い恐怖心を抱いている。		□□□□②⑥ □□□□⑦ □□□□⑧ □□□□⑨ □□□□⑪ □□□□⑫ □□□□⑬ □□□□⑭
奴隷商から逃げるべく大陸各地を渡り歩いた先、リオスの冒険宿"愚弁亭"で元冒険者『ファジラ先生』の生徒として学問に触れる。 生徒として学ぶうちに自分自身が人間であること、自身の受けた仕打ちが理不尽なものであったことを少しずつであるが受け入れつつある。		□□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕ □□□□㉖

