

キャラクター名 ユリィ
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	傭兵	性別	男	年齢	18
冒険者Lv	15	経歴	育ての親に拾われた		
経験点	2670		長い船旅をしたことがある ある団体の代表だった		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
技	器用度	9	23		39 + 1	6	ファイター	15	アーティザン	7
	敏捷度	11	32		50	8	プリースト/ヒューレ	10		
体	筋力	6	7		28	4	スカウト	7		
	生命力	6	9		30	5	セージ	7		
心	知力	8	12		28	4	エンハンサー	7		
	精神力	7	18		33	5	アルケミスト	5		

戦闘特技				言語	会話	読文
タフネス	2122p	防具習熟S/非金属鎧	IB32 p	エルフ語	○	
バトルマスター	3143p	防具の達人	IB32 p	交易共通語	○	○
トレジャーハント	2120p	武器の達人	IB31 p	ドラゴン語	○	
ファストアクション	2123p		p	ドワーフ語	○	
鋭い目	2120p		p	汎用蛮族語	○	○
弱点看破	2121p		p	魔動機文明語	○	○
魔力撃	IB39 p		p	妖精語	○	
武器習熟A/アックス	IB31 p		p	ライカンスロープ語	○	
武器習熟S/アックス	IB31 p		p	フェイダン	○	○
マルチアクション	IB39 p		p			
防具習熟A/非金属鎧	IB31 p		p			

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	回避力増強/+1
キャッツアイ	HP増強/+5
アンチボディ	浮遊盾
メディテーション	機先の運び/+2
ケンタウロスレッグ	抵抗力増強/+1
デーモンフィンガー	
スフィンクスノレッジ	
ヴォーパルウェポン	
クリティカルレイ	
パラライズミスト	
バークメール	
イニシアチブブースト	
能力値増強/+2	
魔物知識増強/+2	

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	15	21	23	19
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要値			
ランク	筋力	回避力	防護点		
鎧	セレスチャルクローク	11	1	9	
盾	エンハンスダンパー	10	1	1	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター	合計値	25	14	

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
ウルゴースユ	2H振	15		2d+ 22	11	22	55										
ウルゴースユ	2H突	15		2d+ 22	10	22	50										
				2d+													
				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	50 m	150 m	2d+ 25	14	87
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 11	2d+ 15	2d+ 20	2d+ 22	65	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	10	14			

装備品		説明
頭	アーティザンハット/1	AC:1 MP:5 呪印:【魔物知識増強/+2】
耳	聖印	
顔	ディスプレイサージャケット	ホーリーパロットを接続
首	血水晶のチョーカー	
背中	巧みの魔紋	
右手	アーティザンリング/3	AC:3 MP:15 呪印:【能力値増強/+2】【能力値増強/+2】【敏捷力増強/+1】
腰	多機能ブラックベルト	
足	アーティザンシューズ/1	AC:1 MP:5 呪印:【機先の運び/+2】
その他多機能チキンベルト		

装備品		説明
左手	正しき信念のリング	
	アルケミーキット	
	ブレードスカート	

— その他メモ —

船乗りの男に拾われて育てられた青年。
エルフ生まれのナイトメアであることは判明したが、親については見当もつかない状態。
本名はユリス。ユリィは愛称。

船乗りの仕事を手伝っていた時にとある騎士団と出会い、そのまま船を降りて一緒に同行することになり、途中で遊撃隊の隊長を命じられる。

その騎士団で、ザリア神官戦士やら二刀ファイターなどに鍛えられ、騎士団の管理官からは知識を詰め込まれた。
そうやってしばらく一緒に行動していたが、遺跡のトラップに引っかかった人をかばった結果、自分一人だけ転移してしまい、気づいたらザルツ地方の別の遺跡へ転移していた。
転移先の遺跡から何とか抜け出し、数日彷徨い歩いてようやくルクスラに到着したようだ。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉙
□□□□㉚

