

キャラクター名 シャロン・ムラクモ
プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+3]		
生まれ	神官	性別	女	年齢	14
冒険者Lv	7	経歴	溺れたことがある		
経験点	-17770		一定期間の記憶が無い 目標としている人がいる(いた)		

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	5	1		12	2	フェンサー	7		
敏捷度	10	2		18	3	シューター	3		
筋力	3			17 + 2	3	ブリスト/ザイア	4		
生命力	6	1		21	3	マギテック	3		
知力	7	1		18	3	エンハンサー	6		
精神力	7	1		18	3	ウォーリーダー	4		

戦闘特技		言語	会話	読文
両手利き	223 p	エルフ語	○	○
武器習熟/スピア	221 p	交易共通語	○	○
マルチアクション	2125 p	魔動機文明語	○	○
双撃	219 p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			

練技/呪歌/騎芸/賦術	
オウルビジョン	
スケイルレギンス	
ストロングブラッド	
キャッツアイ	
デーモンフィンガー	
リカバリィ	
軍師の知略	
堅陣の構え	

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			
グラブラー	0			
フェンサー	7	9	10	10
シューター	3	5	6	6

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7	3
盾				
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	10	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
ショートスピア	1H投	10	-1	2d+ 8	9	11	15										
特I型アメノムラクモ	1H	9	-1	2d+ 8	8	11	14										
サーペンタインガン	1H	1		2d+ 5	11	6											
サーペンタインガン	1H	1		2d+ 5	11	6											
				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+ 10	4	42

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	7			
魔動機術	3	6			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 7	2d+ 10	2d+ 10	39

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	ザイアの聖印 神聖魔法行使
背中	ロングマント かっこいい
右手	怪力の腕輪 壊すと一時的に筋力+14
腰	ブラックベルト 黒帯
足	マギスフィア(小) ガーターリングの様に左太腿に装着するアクセサリタイプ。少々お高い
その他	軍師徽章 数砲が使用可能になる「ゴミでも解るウォーリーダー入門」初回特典

装備品	説明
左手	予見の瞳(エビタワの指輪) 命中回避判定の前に視線線で使用宣言する事で、その手番の命中判定にCボーナスを得る。1回の戦闘で1回のみ使用可能

— その他メモ —
 エルフ生まれのナイトメア
 左よりの両利き

元々は都市の近くにある小さな集落で暮らしていたが、幼い頃に災害に見舞われ、現在の都市に逃げのびた際、ザイア神殿に保護された。その時のショックで、それ以前の記憶を失っている。
 父はその時に行方不明になっており、シャロンはそれ以前の記憶を失っている為、父の顔は覚えていない。

母はシャロンが生まれた頃から体調を崩し、移り住んだ時に更に悪化してしまい、現在は診療所に長く入院している。
 冒険者になった動機は、表向きは母の治療費を稼ぐ為だが、2本槍の人物を探すのに都合良かったのが大きい(この事は母には秘密にしている)。

自動失敗
 チェック
⑤
⑩
⑮
⑳
㉕
㉑
㉕

