キャラクター名
ニルダ・アトキンソン　（ニルダ・アッテンポロー）

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	魔動機師	性別	女性	年齢	16
冒険者Lv	4	経歴	大切な約束をした		
経験点	90		大きなウソをついている（いた）		
			大きな挫折をしたことがある。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	8	1		17 + 2	3
		敏捷度	10			18	3
体	4	筋力	4	1		9 + 2	1
		生命力	7	3		14	2
心	9	知力	9			18	3
		精神力	6			15	2

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	2		
マギテック	4		
レンジャー	1		
セージ	2		
ライダー	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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	2	5	5	3

鎧と盾		ランク	必要筋力	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		合計値		0	3

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
トラドール 射程30m、装填3	2H	5		2d+ 5	10	7											
ジェザイル 射程50m、装填3、ダメージ+1	2H	10		2d+ 5	10	8											
デリンジャー 射程10m、装填2	1H	1+10	1	2d+ 6	10	7											
デリンジャー 射程10m、装填2	1H	1+10	1	2d+ 6	10	7											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

戦闘特技			
精密射撃	218 p		p
鷹の目	219 p		p
	p		p
	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	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語		○
魔動機文明語	○	○

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
26

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 6

MP
27

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	4	7			

装備品		説明
頭	琥珀の髪止め	
耳		
顔		
首	マギスフィア（小）	
背中	マギスフィア（大）	
右手	宗匠の腕輪	
腰	マギスフィア（中）	
足		
その他	ガンベルト	12発収納

装備品		説明
左手	怪力の腕輪	

練技/呪歌/騎芸/賦術		
特殊攻撃指令		
攻撃指令		

その他メモ

商いで名を上げたアトキンソン家の一人娘。
政略結婚の道具として扱われる事は覚悟していたが
その相手が80過ぎでなおお盛んな老人と聞いた途端心の中の何かがプツンと切れた。
両親に「必ず戻ってくるぞ」と吐き捨て、教養兼趣味で学んでいたマギテック技術の道具を持って単身家出し、生活の糧のために冒険者になった。

冒険者としての名前は苗字だけ偽っている。
性格は激情家で知的好奇心旺盛な女の子。

-
冒険の軌跡

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
ニルダ・アトキンソン　（ニルダ・アッテンポロー）

プレイヤー名

一般装備品　(消耗チェック)

クロースアーマー	○□□○□□
	○□□○□□
救命草x5	○□□○□□
救命草（済	○□□○□□
魔香草x6	○□□○□□
	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
食料	○□□○□□
	○□□○□□
保存食一週間分x4	○□□○□□
	○□□○□□
弾丸*12x3	○□□○□□
弾丸*12（済	○□□○□□
ガンベルト	○□□○□□
花酒x2	○□□○□□
ヒーリングポーションx2	○□□○□□
アウェイクポーションx2	○□□○□□
	○□□○□□
ワインx2	○□□○□□
ワイン（済x3	○□□○□□
果実酒x10	○□□○□□
赤ワインx10	○□□○□□
蒸留酒x8	○□□○□□
蒸留酒（済x2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□