

キャラクター名	プレイヤー名
楓	

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り		
生まれ	騎兵	性別	女	年齢	18
冒険者Lv	17	経歴	大きな挫折をしたことがある		
経験点	68630		魔物を倒したことがある 飛空艇に乗ったことがある		

技	14	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	6	15		35 + 1	6				
体	8	敏捷度	4		-6	12	2	シューター	9	アルケミスト	1
		筋力	12			20	3	プリースト/騎士神ザイア	12	ライダー	17
心	5	生命力	7		6	21	3	マジテック	6		
		知力	11	12		28 + 2	5	スカウト	7		
		精神力	9		3	17	2	セージ	2		

戦闘特技				言語	会話	読文
タフネス	2122 p	かばう	IB36 p	交易共通語	○	○
ルーンマスター	IB34 p	必殺攻撃	IB38 p	魔動機文明語	○	○
トレジャーハント	2120 p	武器の達人	IB31 p	魔法文明語	○	○
ファストアクション	2123 p			シャドウ語	○	○
武器習熟A/ソード	IB31 p					
両手利き	IB32 p					
命中強化	IB32 p					
武器習熟S/ソード	IB31 p					
二刀流	IB30 p					
マルチアクション	IB39 p					
二刀無双	IB31 p					

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ	超過駆動	
ジャイアントアーム	バランス	
デーモンフィンガー	特殊能力解放	
高所攻撃	特殊能力完全開放	
チャージ	超越騎獣	
HP強化	超人馬一体	
騎獣強化	ヴォーパルウェポン	
人馬一体		
限界駆動		
トランブル		
HP超強化		
超高所攻撃		
極高所攻撃		
縦横無尽		

技能	基本	基本	基本追加
レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	7	13	9 10
グラップラー	0		
フェンサー	0		
シューター	9	15	11 12

鎧と盾	必要	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	イスカイアの魔導鎧+1		20	0	8
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	1
回避技能	ファイター	合計値	10	16	

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
レイブレード	1H	20	3	2d+ 18	10	22	25										
華姫剣<イノセント・ブラウローズ>	1H	0	3	2d+ 18	9	25	60										
レイブレード	1H	20	3	2d+ 18	10	22	25										
ブラジガン+1	1H	5		2d+ 17	11	20											
熾天の刻計<デート・セラフ>	1H	0	5	2d+ 20	8	14	40										
熾天の刻計<デート・セラフ>	1H	0	3	2d+ 20	9	14											
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	12 m	36 m	2d+ 10	16	87
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 22/7	2d+ 9	2d+ 20	2d+ 25	71	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	12	17			
魔動機術	6	11			

装備品	説明
頭	スマルティエのディスプレイジャケット その他枠を得る
耳	スマルティエの石人の耳飾り 防護点+1 俊敏-6
顔	スマルティエの狩人の眼 魔物知識判定に成功時命中+1
首	スマルティエの銀鈴 その他枠を得る
背中	スマルティエのウェポンラック 武器を収納して補助動作で交換できる
右手	スマルティエの知性の腕輪 破壊で知性+14
腰	スマルティエの腕の尻尾(ブラスケット) 刺さってない方
足	ラル=ヴェイネの騎士神ザイアの聖印 その他スマルティエのポジションジャケット ポーションを補助で

装備品	説明
左手	ラル=ヴェイネの巧みの指輪 破壊で器用+13
	ラル=ヴェイネの多機能ガンベルト
	ラル=ヴェイネの多機能ガンベルト

その他メモ	自動失敗
物心が付くころから親と呼べる人は既に亡く、教会の孤児院で育てられていたシャドウの少女。親は物心つく前に世界し、残ったのは親が乗り回していた魔道バイクだけだった。性格は非常に明るく天真爛漫そのもの。しかし、それは亡き親を忘れるための空元気なのかもしれない。好奇心が非常に強く、決して入ってはいけないと言われていた森に入り込み、魔物に襲われボロボロになって帰ってきた経歴がある。諦めが悪い彼女はこれが納得いかなかったらしく、形見の魔導バイクに乗る練習を始めた。	チェック □□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳ □□□□㉕ □□□□㉙ □□□□㉚
最初のころは何度も落馬をして怪我をしていたが、数年立つ頃にはライダー協会にも認められるほどの腕になり、自信を付けた彼女は魔導バイクに乗り因縁の森に乗り込んだ。魔物と遭遇するも、「乗る」ことに関しての腕はよくても武器の腕があまりにも悪く、グレネードランチャーで辺りを火の海にした拳句逃げ帰ってしまった。	
当然こっ酷く叱られた上に、しばらくの間魔導バイクの使用を禁止されてしまった。	

