

キャラクター名 ストラス・ストラトス	プレイヤー名
-----------------------	--------

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	不明
冒険者Lv	16	経歴	臨死体験したことがある		
経験点	1860		大切な約束をしたことがある 己に何らかの誓いを立てている		

技	8	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	11	29	2	50 + 2	8	ファイター	16	エンハンサー	5
体	13	敏捷度	9	38		55	9	プリースト/ヒューレ	15	アルケミスト	5
		筋力	5	21		39	6	マジテック	4		
心	9	生命力	2	15		30	5	スカウト	9		
		知力	9	11		29 + 2	5	レンジャー	1		
		精神力	7	8		24	4	セージ	1		

戦闘特技				言語			会話	読文
タフネス	2122p	両手利き	IB32p	交易共通語		○	○	
ルーンマスター	IB34p	頑強	IB29p	汎用蛮族語		○		
バトルマスター	3143p	マルチアクション	IB39p	魔動機文明語		○	○	
トレジャーハント	2120p	切り払い	FC26p	エルフ		○	○	
ファストアクション	2123p							
影走り	2120p							
全力攻撃	IB36p							
なぎ払い	IB38p							
魔力撃	IB39p							
防具習熟A/金属鎧	IB31p							
武器習熟A/ソード	IB31p							

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	
ビートルスキン	
マッスルベアー	
キャッツアイ	
ジャイアントアーム	
ケンタウロスレッグ	
ヴォーパルウェポン	
クリティカルレイ	
バークメール	
パラライズミスト	
イニシアティブブースト	
エンサイクロペディア	

技能	基本	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	16	24	25	22
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	イスカイアの魔導甲冑		36	-2	12
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター	合計値	23	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	
斬鉄剣	2h	15	1	2d+ 26	10	24	35											
追加D+1 イグニタイト加工+5 専用化 器+2																		
斬鉄剣	2h	15	1	2d+ 25	10	24	30											
ウェポンラック格納 両手効き用																		
ドラゴンスレイヤー	2H	28		2d+ 24	10	23	43											
クリボン用 ザコ散らし																		
				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	57 _m	171 _m	2d+ 23	14	110

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	15	20			
魔動機術	4	9			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 6	2d+ 18	2d+ 21	2d+ 20	83

装備品	説明
頭 マギスフィア+ TS/SB (MP-1)	OP ターゲットサイト シャド'ホ'ディ
耳 浄化の聖印 (ヒューレ)	カフス型 地域外でもMP上昇なし
顔 異形の面	3分MP1回復 異貌: 1R HP・MP 5回復
首 ポーションインジェクター	補助動作で指定のポーション1個使用可能
背中 ウェポンホルダー改	武器・盾を二つ背中に保持できる
右手 能力増強の腕輪	
腰 多機能ブラックベルト	
足	
その他+マギスフィア大 CN (魔法力に実効)	OP 1対1ウェポン オートガード 変形

装備品	説明
左手 能力増強の腕輪	
アルケミーキット	

その他メモ	自動失敗
蒼角の戦鬼	チェック
エルフの里で生まれたナイトメア。幼少期から迫害されて育ち、ある程度の年齢になると里を迫放される。その後拾われた傭兵団で傭兵として育つ。その傭兵団で初めて人間として扱われ、自身の戦いの術の基本となる。傭兵団は蛮族との戦いで貴族たちの捨て駒にされ自分を残し全滅してしまう。(臨死体験をしたことがある)	□□□□⑤
唯一生き残った罪悪感と、自身の生まれ故に、常に死に場所を求めている。	□□□□⑩
しかし、傭兵団の団長の遺言として、死ぬとしても全力で戦った上で死ぬ。無様な死には方ほしないと約束した。(大切な約束)	□□□□⑮
そしてその約束はいつしか自身への誓いへと変わった。どうせ死ぬなら神に挑み、死のうと。(何らかの誓い)	□□□□㉓
	□□□□㉔
そして現界する可能性が高く、かつ戦いたい神であるヒューレの教義に入った。	□□□□㉕
死を求める狂気と、神に挑むまで死なないという狂気、二つの相反する狂気を持ち戦い続けている。	□□□□㉖
	□□□□㉗

