

キャラクター名 ボルドー	プレイヤー名
-----------------	--------

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水水、銀+2]		
生まれ	魔神使い	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	16	経歴	田舎育ち		
経験点	0		師と呼べる人物 守りの剣を手に持ったことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	10	28		45	7
		敏捷度	7	22		36	6
体	12	筋力	4	2		18	3
		生命力	4	12		28 + 2	5
心	11	知力	5	24	6	46 + 2	8
		精神力	7	12		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7	アルケミスト	3				
ソーサラー	4	ライダー	5				
マギテック	5	デーモンルーパー	16				
スカウト	3						
レンジャー	10						
セージ	15						
エンハンサー	4						

戦闘特技				
タフネス	2122p	魔法拡大/すべて	1-290p	p
ルーンマスター	1B34p		p	p
治癒適性	2122p		p	p
不屈	2123p		p	p
ポーションマスター	2123p		p	p
鋭い目	2120p		p	p
弱点看破	2121p		p	p
マナセーブ	2123p		p	p
マナ耐性	3144p		p	p
賢人の知恵	3142p		p	p
魔法拡大/時間	1-290p		p	p
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		p	p
MP軽減/デモンルーパー	1-283p		p	p
防具習熟S/非金属鎧	1-282p		p	p
ダブルキャスト	2-234p		p	p
魔力撃	1-292p		p	p
防具の達人	3-213p		p	p
頑強	1-279p		p	p

技能	技能	基本	基本	基本追加	必要						
	レベル	命中力	回避力	ダメージ	ランク	筋力	回避力	防護点			
ファイター	7	14	13	10	鎧	ディバインスキン	18	1	10		
グラップラー	0				盾	醜悪なグロリアス	15	2	5		
フェンサー	0				その他補正(防具習熟/回避行動 etc)						
シューター	0				回避技能			デーモンルーラー	合計値	25	18

[illegible]

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3 <sub>m</sub>	38 <sub>m</sub>	114 <sub>m</sub>	2d+ 25	18	110	真語魔法	4	12			
						魔動機術	5	13			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	召異魔法	16	24				
2d+	23	2d+	9	2d+ 21	2d+ 25	114					

装備品		説明
頭	スカベン	
耳	召異の徽章	
顔	狩人の目	
首	スマ銀鈴	
背中	野伏セービング	
右手	スマ叡智腕輪	
腰	多機能グリーンベルト	
足	スマアンスリ	
その他	マギ小	

装備品		説明
	逃さず	
	スマ風切り布	
左手	正しき信念リング	
	アルケミ	

その他メモ	自動失敗 チェック
異貌はどうせ知力+6、能力値にも初めから足しておく ～初手の行動指針～(上の状況ほど好ましい)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
1.毒無効なし：エスパダで突っ込む、状況にもよるが多分1人でも毒が通るならこれ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
2.毒無効あり、前に出る必要なし：その場で魔法、次の手番から前に出る、自分としてはこれでもいいがもう一人の前衛が過労死するのでこの状況が起きることはまず無いと思う	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
3.毒無効あり、前に出る必要あり：バイクで前に出る、毒が誰にも通らない場合の対抗手段、できればやりたくない	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
冒険の動機は召異魔法の研究と研鑽（メタ的にはレベル上げと近似）およびその費用稼ぎ。魔術が神域に達したから超越したんでしょ知らんけど。寿命ないらしいしおそろく今後一生続けると思う。研究に終わりはないのだよ、モルモット君。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕
(以下CP時の背景、超越卓で活かされることはきっとない。)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉟
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㊴

言語	会話	読文	言語	会話	読文	言語	会話	読文
エルフ語	○	○	バジリスク語	○	○			
交易共通語	○	○	リカント語	○	○			
神紀文明語		○	ブルライト	○	○			
ドラゴン語	○							
ドレイク語	○	○						
汎用蛮族語	○							
魔神語	○							
魔動機文明語	○	○						
魔法文明語	○	○						
グラスランナー語	○	○						

名誉アイテム	点数	名誉アイテム	点数	名誉アイテム	点数
				名誉点 所持 82 /合計	82

[illegible]