

キャラクター名

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	魔動機師	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	11	経歴	神に入信を迫られたことがある		
経験点	0		本から大きな影響を受けたことがある 大きな遺跡を発見したことがある		

技	9	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	11	7	2	29 + 1	5
体	9	敏捷度	11	4		24 + 1	4
		筋力	2	2		13	2
		生命力	2	3		14	2
心	12	知力	7	10		29 + 1	5
		精神力	8	4		24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	11		
プリースト/ル=ロウド	2		
マジテック	7		
スカウト	1		
セージ	1		
エンハンサー	1		

戦闘特技			
武器習熟/ガン	221 p		p
両手利き	223 p		p
二刀流	221 p		p
武器習熟II/ガン	221 p		p
命中強化	2124 p		p
射手の体術	2121 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		○
魔動機文明語	○	○
ザルツ	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術			
キャッツアイ			
アンチボディ			
モラル			
攻撃阻害			

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	11	16	15	13

鎧と盾		必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	ハードレザー		13	0	4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	シューター		合計値	15	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
デリンジャー×4 射程10m、装填2、2丁セット×2 1セット魔法化	1H	1	2	2d+ 19	10	16											
ジェザイル 射程50m、装填3、ダメージ+1	2H	10	0	2d+ 17	10	16											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	27 m	81 m

回避	防護点
2d+ 15	4

HP
47

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	7			
魔動機術	7	12			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 13	2d+ 15

MP
51

装備品	説明
頭	(B)フローティングスフィア(大)1
耳	(B)フローティングスフィア(大)2
顔	ル=ロウドの聖印
首	命のタリスマン
背中	サーマルマント
右手	巧みの指輪
腰	(背、腰)ガンベルト
足	天使の靴
その他	俊足の指輪

装備品	説明
左手	知性の指輪

<p>— その他メモ —</p> <p>彼が赤ん坊の頃、神殿に捨てられた。彼はそこで健やかに育ち、神殿にあったを英雄記と魔動機術書を見て育った。彼は育ててくれた神殿に恩返しをしたかった。しかしナイトメアである彼は自分が神官になることには負い目を感じていた。そこで、冒険者となって稼いだお金を、神殿に寄付しようと考えた。彼が15歳となったとき彼はこれまで育った神殿を出て冒険者となった。</p> <p>ナイトメアであることを隠していない</p>	<p>自動失敗</p> <p>チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑱</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉙</p> <p>□□□□㉜</p> <p>□□□□㉙</p>
---	--

