

キャラクター名  
サクラ（臨戦）

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	軍師	性別	♀	年齢	289
冒険者Lv	8	経歴	罪を犯したことがある		
経験点	2610		育ての親に拾われた かつて貴族だった		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	器用度	7	8		24 + 1	4
	敏捷度	4	1		14	2
体	筋力	6	2		21	3
	生命力	6	2		21	3
心	知力	10	6		24	4
	精神力	9	2		19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	8		
マジテック	6		
セージ	2		
エンハンサー	2		
アルケミスト	1		
ウォーリーダー	5		

戦闘特技		能力値	備考
ターゲットィング	1-280p		p
武器習熟A/ガン	1-281p		p
武器習熟S/ガン	1-281p		p
射手の体術	2-227p		p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
フェイダン語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
パラライズミスト	
怒涛の攻陣Ⅰ	
怒涛攻陣Ⅱ 旋風	
怒涛の攻陣Ⅱ 烈火	
軍師の知略	
怒涛の攻陣Ⅲ 旋刃	

技能	基本 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			
グランプラー	0			
フェンサー	0			
シューター	8	12	10	11

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧 プレートアーマー		21		7
盾 タワーシールド		17		2
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	10	9

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
デスクリボルバー 魔法化	1h	10	1	2d+ 13	10	14											
ジェザイル 射程50m,装填数3 魔法化	2H	10	1	2d+ 13	10	14											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 10	9

HP
45

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	6	10			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 9

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 11

MP
37

装備品	説明
頭 マギスフィア小	
耳 軍師徽章	
顔	
首 マギスフィア小	
背中 ウェポンホルダー改	
右手 巧みの指輪	
腰 アルケミーキット	
足 バレットポーチ	
その他マギスフィア中	

装備品	説明
左手 巧みの指輪	

その他メモ	自動失敗 チェック
設定: 元々はあるエルフの国の暗部を事をしていた貴族の元跡取りで、魔王と呼ばれるドレイクに引き取られ育てられたナイトメア。現在は魔王商会と呼ばれる商会で副会長をしている。元々は優れた射手と魔動機術を持っており、英傑とまで呼ばれていたほどで超越に近づいた。 しかし、その才能は過去の物であり、長期にわたって魔動機術と射手の才能が壊滅的に失われていた。 今回の旅は手術によって直された魔術回路と射手としてのリハビリである。	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉕ □□□□㉙ □□□□㉚
旅の目的: 第二の故郷の再建と技術の見聞を広げ、その滅ぼした邪教に復讐として根絶する事	
一般技能: 料理人LV5、マネージャーLV5	

