

キャラクター名  
ゲオルギア

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	魔神使い	性別	男	年齢	35
冒険者Lv	9	経歴	育ての親に拾われた		
経験点	0		高レベルの魔法をかけられたことがある 命を救われたことがある		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	器用度	6	1		18	3
	敏捷度	5	2		18+2	3
体	筋力	3	7		18	3
	生命力	6			14	2
心	知力	9	10		30+1	5
	精神力	7	3		21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
スカウト	9		
レンジャー	1		
セージ	2		
エンハンサー	3		
デーモンルーラー	7		

戦闘特技	
トレジャーハント	2120p
ファストアクション	2123p
影走り	2120p
魔力撃	1B39p
防具習熟A/金属鎧	1B31p
MP軽減/デーモンルーラー	1B33p
防具習熟S/金属鎧	1B32p
魔力撃強化	1B32p
	p
	p
	p
	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔神語	○	
魔法文明語		○
妖精語	○	
ザルツ地方語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
チックチック	
キャッツアイ	
バークメール	

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	フルメタルアーマー+オールタイムアーマー					17				-1						9	
盾																	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)													3				
回避技能										デーモンルーラー				合計値			
										9				13			

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
ナイフ	1H投	1		2d+	0	10	0	1									
デモンズクロウ	2H			2d+	10	12	10	20									
デモンズファンク				2d+	0	9	0	10									
デモンズビュート				2d+	0	10	0	10									
<small>攻撃が命中したら、絡み効果が発生する</small>																	
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 <sub>m</sub>	27 <sub>m</sub>	81 <sub>m</sub>	2d+	9	13
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+	7	2d+	12	44	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
召異魔法	7	12			

装備品		説明
頭	バンダナ	角を隠すため
耳		
顔		
首	ポーションインジェクター	事前に仕込んでおいたポーション類を補助動作で使用可能
背中	姿隠しのマント	隠密判定+4/1日に一回
右手	知性の指輪	割ると、敏捷度+13
腰	多機能ブラックベルト	防護点+1
足	韋駄天のブーツ	通常移動+5m、全力移動15m
その他零のプレスレッド		水が出せる、水・氷ダメージ-1

装備品		説明
左手	俊足の腕輪	上昇用割ると、敏捷度+14
	水晶石の腹帯	ダメージの10分1(切り上げ)をMPとして溜め込める

— その他メモ —

人間生まれで、ナイトメアだからと捨てられる。  
拾ったのが魔神使いの人間。  
初めは生費用に拾われたが、後から穢れのあるナイトメアと気づかれる。  
気まぐれにデーモンルーラーとして育てられていたが、その魔神使いが人間の冒険者に殺される。  
ゲオルギアはその後、冒険者に確保され、冒険者になる。その時、高レベル神官に生費を使わないという内容で【クエスト】をかけられる。  
こうして冒険者としているんな町を旅する。  
デーモンルーラーとして町を追い出されたり、追われたり、受け入れられたり。  
それでも、戦う技術はデーモンルーラーとしての召異魔法しか知らない。  
逃げることを前提として、荷物をまとめている。

自動失敗  
チェック  
□□□□⑤  
□□□□⑩  
□□□□⑱  
□□□□⑳  
□□□□㉑  
□□□□㉒  
□□□□㉓  
□□□□㉔

