キャラクター名
朝霧夜見（あさぎりよみ）

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	魔動機師	性別	男	年齢	23
冒険者Lv	2	経歴	アラミタマ事件に巻き込まれたことがある		
経験点	0		妖狸に化かされたことがある		
			神社の御神体に触れたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	7			15	2
		敏捷度	10			18	3
体	4	筋力	7			11	1
		生命力	9			13	2
心	9	知力	10			19	3
		精神力	9			18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	1		
マギテック	2		
セージ	1		

技能

	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	1	3	4	2

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7		3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能			合計値	0	3

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
サーペンタインガン 射程10m,装填数3	1H	1		2d+ 3	11	5											
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
弾丸<12>x2	○□□○□□
保存食（一週間ぶん）	○□□○□□
魔香草	○□□○□□
ヒーリングポーション	○□□○□□
アウェイクンポーション	○□□○□□
魔晶石６点	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 -1036 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
19

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 5

MP
24

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	2	5			

戦闘特技			
ターゲッティング	1-280p		p
両手利き	1-283p		p
双撃	1-280p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	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	○	○

装備品	説明
頭 マギスフィア（小）	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰 ガンベルト	
足 バレットスリンガー	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 5 /合計 5

その他メモ

過去アラミタマ事件に巻き込まれたことがある、そのアラミタマ事件では大規模の犠牲者を出しておりかなり大きな事件として知られていた。そのアラミタマ事件から数か月もたたずにまたもや失踪事件がおきてしまう。詳しく失踪者の行方を追っていくとそれはどれも何かしらのあやかし関連の事件に巻き込まれたことのある人々が犠牲になっていることが分かっていた。皆穢れを取り払うつもりで神社の御神体に触れその後の行方をくらませている。それを利用し朝霧は自らの欲望に忠実に従ってわざと妖狸に化かされ、神社の御神体に触れた。その瞬間時空が歪みだし、別世界へと転移してしまったのである。

冒険に出た理由：立身出世の手段として
無一文で投げ出されるため、身分を証明する手段＋自由に好き勝手するためギルドに所属する。

性格：自由気まま自分の欲望に忠実。人となれ合うことはあまりしないが必要とあればやむを得ないと考えている。一度決めたことはしっかりやり遂げるタイプであるが、負け戦はしないため勝率がないと感じた場合いったん退却など冷静な対処をすることもできる。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟