キャラクター名
エリック=アシモフ

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[属性:土]		
生まれ	神官	性別		年齢	
冒険者Lv	15	経歴			
経験点	-175500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	5	12	1	24	4
		敏捷度	9	3		18	3
体	14	筋力	4	6		24	4
		生命力	5	5		24	4
心	10	知力	10	9	1	30	5
		精神力	7	7		24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	13		
コンジャラー	15		
プリースト	12		

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	13	17	16	17
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	イスカイアの魔導鎧		20		7
盾	魔陣-欲望への反逆-		20		
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター		合計値	16	7

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
魔腱-輪廻を外れた亡骸- 魔剣	1H	20	2	2d+ 19	9	17	30										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□

○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□

所持金 1200 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+ 16	7

HP
159

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 19	2d+ 19

MP
120

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	15	21			
神聖魔法	12	18			

戦闘特技

タフネス	2122 p		p
バトルマスター	3143 p		p
魔力撃	227 p		p
魔法誘導	223 p		p
魔法収束	227 p		p
魔法制御	222 p		p
魔力強化	2124 p		p
魔法拡大/数	226 p		p
マルチアクション	2125 p		p
ワードブレイク	2124 p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔法文明語	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 聖印	
背中	
右手 知性の指輪	
腰	
足	
その他 マナリング	

装備品	説明
左手 巧の指輪	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

その他メモ

魔腱-輪廻を外れた亡骸-
カテゴリ：ソード　用法：1H　必筋：20　威力:30　命中+2　C値9
・特殊能力：零れ落ちる魂
　この剣でカテゴリ：アンデッド以外のキャラクターを攻撃した場合、適用ダメージに「対象の残HP/5」のボーナスを得ます
　更に対象の残HPが最大HPと同じ場合、魔法ダメージとして扱います
　この剣の攻撃によりHPが0以下になったキャラクターは、即座に5点の穢れを得て蘇生し、レブナント化した上で剣の使用者に従います。操霊魔法「コマンド」によって書き変える際の目標値は30です
　この効果は呪い属性で、24時間以内にリムーブ・カースなどで解呪すると、穢れが「元の数値+1」まで戻り蘇生します。目標値は「レブナント化した時点のHPの絶対値」になります

魔陣-欲望への反逆-

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟