

キャラクター名  
ラスト

プレイヤー名

種族	ケンタウロス	種族特徴	半馬半人、馬人の武術、弱点(土+3)		
生まれ	騎兵	性別	女	年齢	15
冒険者Lv	9	経歴	大きな嘘をついている (いた)		
経験点	3500		憧れる蛮族がいる 高レベルの魔法をかけられたことがある		

技	9	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	14	10		33 + 1	5
体	8	敏捷度	2	1		12	2
		筋力	9	5		22	3
心	9	生命力	7	3		18	3
		知力	4	9		22 + 2	4
		精神力	8	2		19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	9		
フェアリーティマー	3		
レンジャー	1		
エンハンサー	5		
アルケミスト	3		
ライダー	7		

戦闘特技			
タフネス	2122 p		p
両手利き	223 p		p
武器習熟/スピア	221 p		p
二刀流	221 p		p
全力攻撃	1B36 p		p
頑強	1B29 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	
ケンタウロス語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	パラライズミスト
ビートルスキン	
マッスルベアー	
ストロングブラッド	
デーモンフィンガー	
高所攻撃	
チャージ	
探索指令	
タンDEM	
人馬一体	
極高所攻撃	
獅子奮迅	
ヴォーパルウェボン	
パークメイル	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	9	14	11	12
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	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	ファイター	合計値	11	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	
魔法のノーマルランス+1	1H	20		2d+ 15	10	26	40											
魔法の武器化 騎乗中はダメージ+2 (計算済み)																		
魔法のノーマルランス+1	1H	20		2d+ 15	10	26	40											
魔法の武器化 騎乗中はダメージ+2 (計算済み)																		
蹄	1H	1		2d+ 14	11	22	21											
アーツスタイルにより器用度や追加ダメージに加え、威力+10 ノーマルランスも同様 (計算済み)																		
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 11	4

HP
72

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	3	7			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 11/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 12

MP
30

装備品	説明
頭	
耳	華美なる宝石飾り
顔	ひらめきメガネ 見識・探索+1
首	血水晶のチョーカー HP-5、補助で割ってHP20回復
背中	サーマルマント 炎及び水・氷ダメージ-1 温度変化の影響無し
右手	叡智の腕輪
腰	アルケミーキット
足	ブラックベルト
その他	巧みの指輪

装備品	説明
左手	巧みの指輪 割った

その他メモ	自動失敗
ボン太くん：ケンタウロスの騎兵生まれで	チェック
ボン太くん：2d+1d+2d+2d+1d+2d #1	□□□□⑤
SwordWorld2.0：(2D6+1D6+2D6+2D6+1D6+2D6) → 4[2,2]+3[3]+7[6,1]+9[4,5]+3[3]+4[3,1] → 30	□□□□⑩
ボン太くん：2d+1d+2d+2d+1d+2d #2	□□□□⑮
SwordWorld2.0：(2D6+1D6+2D6+2D6+1D6+2D6) → 8[6,2]+2[2]+9[4,5]+7[4,3]+4[4]+8[6,2] → 38	□□□□㉔
ボン太くん：2d+1d+2d+2d+1d+2d #3	□□□□㉔
SwordWorld2.0：(2D6+1D6+2D6+2D6+1D6+2D6) → 6[5,1]+4[4]+7[4,3]+5[1,4]+2[2]+7[3,4] → 31	□□□□㉔
ボン太くん：二つ目一択	□□□□㉔
ボン太くん：30d 成長縦見表 #1	□□□□㉔
SwordWorld2.0：(30D6) → 102[6,6,2,3,4,5,5,3,5,1,1,4,1,5,2,6,5,1,6,6,3,6,1,1,3,4,2,1,3,1] → 102	□□□□㉔

