

キャラクター名  
フリューゲル

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+3]		
生まれ	操霊術師	性別	男	年齢	18
冒険者Lv	11	経歴	監禁されたことがある		
経験点	-29800		決して叶わない願いがある 魔剣の迷宮で迷子になったことがある		

技	5	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	10	6	5	26	4
体	12	敏捷度	7	4	12	28+2	5
		筋力	4	1	4	21	3
心	13	生命力	2	2	6	22	3
		知力	6	6	6	31+2	5
		精神力	9	1	10	33	5

技能	Lv.	技能	Lv.
コンジャラー	9		
スカウト	11		
ウォーリーダー	3		
ミスティック	1		

戦闘特技		消費	効果
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
影走り	2120p		p
魔法誘導	1B32p		p
鷹の目	1B30p		p
魔法収束	1B39p		p
魔法制御	1B32p		p
マルチアクション	1B39p		p
MP軽減/コンジャラー	1B33p		p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語		○
魔法文明語	○	○
ミアキス語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
神速の構え	
怒涛の攻陣II:旋風	
鉄壁の防陣II:堅体	
幸運の星の導きを知る	

名誉アイテム	点数
名誉点所持	0 / 合計 0

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	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				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
致命の針 射程10m	1H投	1	19	2d+ 19	10	11	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
エンジェルリング	○□□○□□
4点魔晶石x10	○□□○□□
樅の枝x10	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	2138 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	30 m	90 m	2d+ 0	3	55

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 16	2d+ 14	2d+ 16	60

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	9	14			

装備品	説明
頭	
耳 うさぎのピアス	聞き耳判定+2
顔	
首 魔法の発動体	
背中	
右手 叡智の腕輪	
腰	
足 サイレントシューズ	隠密判定+2
その他	

装備品	説明
左手 俊足の腕輪	

その他メモ	自動失敗チェック
幼い頃に魔剣の迷宮に監禁された、親が何をしているのか解らなかつた。 魔物が徘徊する迷宮の中必死に隠れてやりすごして迷子にもなったが3か月くらいなんとか生き延びた 開放された時のことはあまり覚えていない 監禁したやつらは俺の事を放り投げただけ放り投げてどこかへ行ってしまった 多分捨てられたのだろう、ナイトメアだからだ。そう思う はじまりの剣、あれに触れば何か変えることができるのだろうか 特に何かを変えたい、そういうわけではないけど 開放された後街を歩いていると、ふと意識を失った。 失った意識を取り戻すと奴隷のように鎖に繋がれてドナドナしていた	○□□□⑤ ○□□□⑩ ○□□□⑮ ○□□□⑳ ○□□□㉑ ○□□□㉒ ○□□□㉓ ○□□□㉔ ○□□□㉕
ウォーリーダーの効果が1.5倍になる	○□□□㉖ ○□□□㉗