キャラクター名
オッツダルヴァ

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	傭兵	性別	男	年齢	27
冒険者Lv	15	経歴	規則に厳しい環境で育った		
経験点	-86190		血縁者と死別したことがある		
			異種族に友人がいる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	7	4		18	3
		敏捷度	6	5		18 + 1	3
体	10	筋力	8	6		24 + 2	4
		生命力	5			15	2
心	4	知力	3	1		8	1
		精神力	7	5		16	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	15	エンハンサー	2
ソーサラー	2	アルケミスト	5
コンジャラー	2		
マギテック	8		
スカウト	7		
レンジャー	3		

戦闘特技			
タフネス	2122 p	魔力撃	IB39 p
バトルマスター	3143 p		p
トレジャーハント	2120 p		p
ファストアクション	2123 p		p
両手利き	223 p		p
武器習熟A/スピア	IB31 p		p
二刀流	221 p		p
全力攻撃	IB36 p		p
連続賦術	IB32 p		p
双撃	IB30 p		p
マルチアクション	IB39 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
(任意)	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
マッスルベアー		
パラライズミスト		
ヴォーパルウェポン		
バーサクメイル		
クリティカルレイ		
イニシアチブブースト		

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	15	18	18	19
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	プレートアーマー		21	-2	7
盾	壱式魔道変形槍：盾形態		13	1	2
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		17	11

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
アールシェピース+1	1H両	15	0	2d+ 18	10	21	25										
スピア+1	1H両	15	0	2d+ 18	10	21	20										
ヘビーメイス	1H両	15	1	2d+ 19	12	19	20										
ダガー 射程10m	1H投	3		2d+ 18	10	19	3										
サーペンタインガン 射程10m、装填3	1H	1	0	2d+ 0	11	9											
壱式魔道変形槍：槍形態 MP1点支払うことで、槍形態、槌形態、盾形態に変化することができる。補助動作。攻撃後も変形可能。	1H両	13	0	2d+ 18	10	21	23										
壱式魔道変形槍：槌形態 武器習熟A：スピアがある場合、ペナルティ修正を受けない。	1H両	13	2	2d+ 20	12	19	30										
デリンジャー 射程10m、装填2	1H	1	1	2d+ 1	10	9											

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 17	11

HP
75

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 10

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 17	2d+ 17

MP
52

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	2	3			
操霊魔法	2	3			
深智魔法	2	3			
魔動機術	8	9			

	装備品	説明
頭	フローティングスフィア大	
耳		
顔	不敵の仮面	HPが0以下から1以上回復→+10点回復する
首	渦巻鋼のお守り	近接攻撃を受けたとき呪い属性1点のダメージ
背中	ウェポンホルダー改	背中に武器、盾を２つ保持できる
右手	腕輪	
腰	多機能ブラックベルト	アルケミーキットを装備
足	バレットスリンガー	
その他	マギスフィア	

装備品	説明
野伏のサーマルマント	炎、水、氷属性のダメージー1
左手 指輪	
アルケミーキット	多機能ブラックベルトに装備

その他メモ

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

キャラクター名
オッツダルヴァ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
アンロックキー	○□□○□□
マナチャージクリスタルx5	○□□○□□
保存食x10	○□□○□□
魔晶石　MP3点x5	○□□○□□
アウェイクンポーション	○□□○□□
マテリアルカード緑Bx10	○□□○□□
マテリアルカード緑Ax11	○□□○□□
マテリアルカード赤Bx10	○□□○□□
マテリアルカード赤Ax10	○□□○□□
マテリアルカード赤Sx2	○□□○□□
マテリアルカード金Bx10	○□□○□□
マテリアルカード金Ax5	○□□○□□
活性弾×12x2	○□□○□□
ダガーx3	○□□○□□
デリンジャーx3	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□