

キャラクター名 アゼル・グレイ・フォールン	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	冒険者	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	16	経歴	大きな嘘をついている		
経験点	960		大切な約束をしている 故郷の場所を知らない → 蛮族に支配された → 今では名前と場所を覚えてもらった		

技	9	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	7	14		30	5	ファイター	16		
体	12	敏捷度	9	8		26	4	プリースト/ダルクレム	11		
		筋力	10	14		36	6	スカウト	11		
心	4	生命力	9	16		37	6	レンジャー	9		
		知力	6	15		25 + 2	4	エンハンサー	11		
		精神力	4	13		21	3	アルケミスト	1		

戦闘特技				言語	会話	読文
タフネス	2122p	頑強	IB29p	交易共通語	○	○
ルーンマスター	IB34p	全力攻撃	IB36p	魔動機文明語	○	○
バトルマスター	3143p	超頑強	IB29p			
トレジャーハント	2120p	魔力撃	IB39p			
ファストアクション	2123p	魔力撃強化	IB32p			
影走り	2120p	武器習熟S/ソード	IB31p			
治癒適性	2122p	武器の達人	IB31p			
不屈	2123p		p			
ポーションマスター	2123p		p			
武器習熟A/ソード	IB31p		p			
なぎ払い	IB38p		p			

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
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	
ケンタウロスレッグ	
リカバリィ	
スフィンクスノレッジ	
ジャイアントアーム	
ジプロフェシー	
トロールバイタル	

技能	基本	基本	基本	基本追加	必要 ランク 筋力 回避力 防護点	
	レベル	命中力	回避力	ダメージ		
	ファイター	16	21	20		22
	グラップラー	0				
	フェンサー	0				
シューター	0					
鎧と盾					必要	
鎧					ランク	
盾					筋力	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					回避力	
回避技能					防護点	
ファイター					合計値	
					20	
					7	

武器	必要	命中	追加													
	筋力	修正	命中力	C値	ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ガイスター	2H	30	1	2d+	22	10	25	80								
ドラゴンスレイヤー +1	2H	31	1	2d+	22	10	26	46								
専用化 OM+3 魔法の武器+1 (元ドラゴンスレイヤー) 売却																
				2d+												
				2d+												
				2d+												
				2d+												
				2d+												
				2d+												

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3	26	78	2d+	20	7	132					
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+	0/X	2d+	15	2d+	22	2d+	20	56			

装備品	説明	装備品	説明
頭	決死の鉢巻き 互いに自動命中。相手の出目は12		
耳	蝙蝠の耳飾り ペナ-2 行動可能		
顔	聖印		
首	勇者の証 力 成長ダイスで3,4が出なかった場合もう一回ダイスを振りその結果を適用する。		
背中	迷彩ローブ 野外の隠密+2 尾行+2		
右手	叡智の腕輪 割ると+14		
腰	多機能ブラックベルト 多機能化		
足	軽業のブーツ 転倒無効		
その他	アルケミーキット	左手	信念のリング 精神抵抗+1
			血晶石の腹帯 被ダメージの1/10をマナとして蓄積 (1R)

その他メモ	自動失敗
特殊能力【戦技体得】 コピー効果：爆烈断	チェック
【戦技体得 (ラーニング)】	□□□□⑤
自分が戦ったエネミーの特技を一つ、自らの技としてコピーできます。戦闘中、あるいは該当エネミーとの戦闘終了時に宣言可能で、宣言したシナリオ終了後にGMからデータを渡し、次回以降使用できるようになります。	□□□□⑩
このラーニングの対象はあらゆる特技に対して有効ですが、一つしか習得できず、新しいものを体得した時点で覚えていたものは使えなくなります。	□□□□⑮
また、必ずしも体得した特技をそのまま使えるわけではなく、PCデータで可能な技のそれからかけ離れているほど、効果が劣化します。	□□□□⑳
(前回で言うなら君臨する武王やミラージュステップ、スペクトルフィールドなど)	□□□□㉕
また、この体得した技を使用する時は、内容に応じて設定されるHP,MPの消費が発生します。	□□□□㊳
	□□□□㊵

