

キャラクター名 メイプル=ハニースウィーツ	プレイヤー名
--------------------------	--------

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	参謀	性別	女性	年齢	自称25
冒険者Lv	16	経歴	育ての親に拾われた		
経験点	0		命を救われたことがある 守りの剣を持ったことがある		

技	10	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	2			12	2	ファイター	7	バード	1
体	7	敏捷度	2	8		20	3	プリースト/シーン	13	アルケミスト	16
		筋力	2	13		22	3	スカウト	1	ライダー	16
心	13	生命力	4	20		31	5	レンジャー	5	ウォーリーダー	6
		知力	12	92		117+2	19	セージ	5		
		精神力	8	17		38	6	エンハンサー	5		

戦闘特技				言語			会話	読文
タフネス	2122p	賦術の極意	IB31p	エルフ語	○	○		
ルーンマスター	IB34p	頑強	IB29p	交易共通語	○	○		
治癒適性	2122p			ドラゴン語	○			
鋭い目	2120p			汎用蛮族語	○			
魔力撃	IB39p			魔神語	○			
精密射撃	IB30p			魔動機文明語	○	○		
鷹の目	IB30p			魔法文明語	○			
連続賦術	IB32p							
両手利き	IB32p							
魔力撃強化	IB32p							
魔法拡大/数	IB39p							

練技/呪歌/騎芸/賦術		
アンチボディ	アーマーラスト	
ストロングブラッド	エンサイクロペディア	
メディテーション	ディスベルニードル	
マッスルベアー	スラッシュフィールド	
スフィンクスノウリッジ	クレイフィールド	
レクイエム	軍師の知略	
HP強化	鉄壁の防陣2 鉄鎧	
高所攻撃	鉄壁の防陣2 堅体	
パラミス	堅陣の構え	
クラッシュファンク	鉄壁の防陣3 甲盾	
ミラージュデイズ	鉄壁の防陣4 無敵	
ポイズンニードル		
イニシアチブブースト		
バインドアビリティ		

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	7	9	10	10
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	ハードレザ	13		4
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	10	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
戦旗槍加工エジャベリン(防)	1H投	5	-2	2d+ -2	10	0	10										
戦旗槍加工 鼓砲を2ランクから始められる																	
カードシューター	1H			2d+ 0		0											
賦術の距離+10m																	
悩ましサイン	1H			2d+ 0		0											
魔法のサーベル	1H	10	1	2d+ 10	10	11	10										
11+7+9+2+2=31																	
風のライロックエッジ	1H	5	2	2d+ 11	10	12	5										
この剣を装備している時、魔力撃に関わる攻撃特効を使用した際、魔力+2 装備の武器加工:風																	
エレメンタルブレイド	1H	5	1	2d+ 10	10	11	10										
補助動作で属性を付与できる																	
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3m	20m	60m	2d+ 10	4	111
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 37/26	2d+ 17	2d+ 21	2d+ 22	79	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	13	35			

装備品	説明
頭 とんがり帽子	魔物知識判定+1
耳 蝙蝠の耳飾り	見えなくても大丈夫! ベタ受けるけど、魔法には関係ない!
顔 ひらめき眼鏡	探索、見識+1
首 ポーションインジェクター	in ウィッチポーション
背中 インテリアニマルサック	探索・魔物知識・危険感知・震感知+1
右手 知性の腕輪	割らない
腰 軍師ちよーしよー	
足 D.G+ウエポンホルダー改	武器二つ内包
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手 操りの腕輪	

その他メモ	自動失敗
バーバー髪結い 5	チェック
ヘラルディスト紋章学者5	□□□□⑤
	□□□□⑩
	□□□□⑮
育ての親に拾われた&命を救われたことがある	□□□□⑳
シーン神殿前に捨てられていて、シーン神殿によって育てられた。よって、シーン神殿の人々は全員家族だと思っている。家族を何よりも大事に思っていて、家族の収入を賄うために冒険者になった。	□□□□㉑
その為、お金はちょっと大事。シーン神殿は少し金欠気味なので、少しでも冒険者になって稼いでシーン神殿のために と思っている。	□□□□㉒
また、信者拡大については、慈悲の心を見せればきっとわかってくれるはず と思っている。	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

