

キャラクター名 キドーマル	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	戦士	性別	男	年齢	121
冒険者Lv	10	経歴			
経験点	940				

技	7	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	8	6		21 + 2	3	ファイター	10		
体	15	敏捷度	10	2		19	3	レンジャー	5		
		筋力	6	11		32 + 2	5	エンハンサー	7		
心	8	生命力	6	5		26	4				
		知力	8	1		17	2				
		精神力	6	4		18	3				

戦闘特技		言語	会話	読文
タフネス	2122 p	交易共通語	○	○
治癒適正	2122 p	アレス	○	○
両手利き	223 p			
武器習熟/アックス	221 p			
二刀流	221 p			
武器習熟II/アックス	221 p			
防具習熟A/金属鎧	1B31 p			
	p			
	p			
	p			
	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	
スケイルレギンス	
ジャイアントアーム	
デーモンフィンガー	
リカバリィ	

技能	基本 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	10	13	13	15
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		34	-2	11
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1
回避技能	ファイター	合計値	11	13

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
ハチエット	1h投	9		2d+ 14	11	18	24										
ハチエット	1h投	9		2d+ 14	11	18	24										
祝福の剣	1h	10	+1	2d+ 14	10	16	10										
				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 m	26 m	78 m	2d+ 11	13	71						
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 14	2d+ 13	18							

装備品	説明	装備品	説明
頭			
耳			
顔			
首	幸運のお守り 戦利品の決定+1		
背中	ウェポンホルダー		
右手	怪力の腕輪		
腰	ブラックベルト	左手	巧みの腕輪
足	韋駄天ブーツ		
その他			

その他メモ	自動失敗 チェック
アレス地方で生まれそこで両親に兄弟ともども差別無く親に育てられる、親兄弟を看取った後様々な大陸を旅して帰ってくる。そして刻の歯車亭の噂を聞き身を寄せる。	□□□□⑤
フォンスウの親とは知り合いだったが惨劇の時は別の依頼で彼らの護衛任務を受けられなかった。その後フォンスウを娼館から買い取り信頼できる孤児院に預ける。フォンスウはキドーマルが自分を買ったこと、孤児院に預けたことを知らない	□□□□⑩
レーウィンさんとフォンスウが記憶を取り戻した時にはレーウィンさんを殺すこと、フォンスウが記憶を取り戻すまではレーウィンさんにフォンスウのことを任せざることを約束する	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

冒険者I v 11で全力攻撃、13で二刀無双、15で防具習熟Sを取る予定

2卓目後リビルド
なぜかとっていたセージを無くしてファイターのレベルを9に

