

キャラクター名 "マイジャスティス"ラゼンシア・ローズ

プレイヤー名

種族	ヴァルキリー	種族特徴	戦乙女の光羽、戦乙女の祝福		
生まれ	神官	性別	女	年齢	10
冒険者Lv	11	経歴	義父によって育てられたが、自分の正体を知り旅に出た昔の仲間によってもらった服装で、種族特徴を隠している		
経験点	4320		ヒュレの格言に対しては「そんなの当たり前でしょ」と思っている		

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	6	5		18	3		ファイター	11	ライダー
体	9	敏捷度	6	3	7	23 + 2	4	プリースト/ヒュレ	6	ウォーリーダー	5
		筋力	9	5	2	25	4	スカウト	3		
心	10	生命力	10	5		24	4	レンジャー	3		
		知力	6	3		19	3	エンハンサー	1		
		精神力	12	1	2	25	4	バード	2		

戦闘特技		タフネス	2122 p		p	言語	会話	読文
		武器習熟A/スピア	1B31 p		p	交易共通語	○	○
		防具習熟A/盾	1B31 p		p	ドラゴン語	○	
		マルチアクション	1B39 p		p	妖精語	○	
		命中強化	1B32 p		p			
		防具習熟S/盾	1B32 p		p			
		武器習熟S/スピア	1B31 p		p			
			p		p			
			p		p			
			p		p			
			p		p			

練技/呪歌/騎芸/賦術		キャッツアイ	鉄壁の防陣Ⅱ：鉄鎧
		モラル	強靱なる丈陣Ⅱ：安精
		レジスタンス	軍師の知略
		探索指令	堅陣の構え
		HP強化	蘇る秘奥
		騎獣強化	
		高所攻撃	
		人馬一体	
		魔法指示	
		獅子奮迅	
		特殊能力解放	
		超高所攻撃	
		バランス	
		極高所攻撃	

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	11	14	15	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	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	
鎧	イスカイアの魔導鎧		20			7											
盾	グランドパートナー		18			3											
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)							3										
回避技能	ファイター	合計値	16			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
ノーマルランス	1H	15		2d+ 15	10	27	30										
イグニタイト加工のロングソード+1	1H両	13	2	2d+ 17	10	22	18										
トラスト・パートナー	1H	25		2d+ 15	10	25	40										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	25 m	75 m	2d+ 16	13	74

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 14/×	2d+ 9	2d+ 15	2d+ 16	45

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	6	9			

装備品	説明
頭	
耳 シンパシーピアス	知能「低い」「動物並み」の騎獣に鼓砲の効果
顔 狩人の解析眼	魔物知識判定時、成功で命中+1ボーナス。失敗しても1だけは判明。
首 祈りのアミュレット	回復魔法使用時、回復量+1
背中 ウェポンホルダー改	
右手 信念のリング	
腰 多機能キキンベルト	対象を20m吹っ飛ばす
足 アルゼイド護製のブーツとローブ	
その他ヒュレの聖印	左胸上部に刻印

装備品	説明
左手 能力増強の腕輪	
不撓のバックル	ガンダメージを精神抵抗力で軽減
ポーション・インjekター	「魔香水」を1回だけ補助動作で使用。再装填10分

その他メモ	自動失敗
○<グランド/パートナー>情報⇒	チェック
https://docs.google.com/document/d/1v9Dy9vIxUOM5chlR55swF1JD4IOWkcJOWLhWqFJnPI/edit	□□□□⑤
○獅子奮迅の回避-2を忘れない	□□□□⑩
○種族特徴…自分以外に1日1回、生命精神抵抗+2 防護点+3点、魔法ダメージ3点減少。3分有効。騎獣のみ複数部位に有効。	□□□□⑮
○注意…騎手と騎獣はどちらから行動してもいいが、騎手が指示以外の補助動作を行うなら、騎手が主動作まで含めて先に行動する	□□□□⑳
○騎獣の弱点…戦闘開始時、敵のセージか魔法使いと達成値判定を行う。失敗で弱点露呈。	□□□□㉕
○探索指令…ライダー技能で足跡追跡/危険感知/探索の各判定を行う。騎獣の手綱を握っていないとできない	□□□□㉑
○先制判定…スカウト+敏捷	□□□□㉕
○聞き耳/震感知判定…スカウト+知力	□□□□㉑
○薬草/隠蔽/応急手当/解除…レンジャー+器用	□□□□㉕
○ポーション…レンジャー+知力	□□□□㉑

