キャラクター名
キャプテン・コークス

プレイヤー名

種族	フロウライト	種族特徴	魂の輝き、鉱石の生命、晶石の身体		
生まれ	哲学者	性別	男	年齢	204
冒険者Lv	9	経歴	換金されたことがある		
経験点	0		国王に会ったことがある		
			異種族の友人がいる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	6	3	2	16	2
		敏捷度	2	1		8	1
体	1	筋力	14	3		18	3
		生命力	6	10		17	2
心	13	知力	6	11		30	5
		精神力	17	2		32	5

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7		
プリースト	7		
セージ	1		
アルケミスト	2		
ウォーリーダー	9		

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	7	9	8	10
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	アムザ		14	1	10
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					6
回避技能	ファイター	合計値		9	16

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
ロングスピア 戦旗槍化（攻撃）・専用化	2H	23	-1	2d+ 8	10	10	33										
ストーン 射程10m	1H投	1		2d+ 9	12	10	6										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
ランクＢのマテリアルカード（緑）x5	○□□○□□
ランクＡ（緑）x5	○□□○□□
ランクＳ（緑）	○□□○□□
保存食x7	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金	預金・借金
210 G	G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	10 m	30 m

回避	防護点
2d+ 9	16

HP
76

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 10

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 14

MP
70

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	7	12			

戦闘特技			
タフネス	2122 p		p
かばう	224 p		p
防具習熟/金属鎧	222 p		p
頑強	218 p		p
防具習熟II/金属鎧	222 p		p
魔法拡大/数	226 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	

装備品		説明
頭		
耳	聖印	専用化（ＨＰ＋２）・キルヒア
顔		
首	栄冠の軍師徽章	
背中		
右手		
腰	ブラックベルト	
足		
その他アルケミーキット		専用化（ＭＰ＋２）

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
パラライズミスト	
バークメイル	
軍師の知略	
堅陣の構え	
怒濤の攻陣Ⅱ：烈火	
強靭なる丈陣Ⅱ：精定	
怒濤の攻陣Ⅲ：轟炎	
怒濤の攻陣Ⅳ：爆焔	
怒濤の攻陣Ⅳ：輝斬	
強靭なる丈陣Ⅲ：整身	
強靭なる丈陣Ⅳ：賦活	

名誉アイテム	点数
専用化	200
栄冠の軍師徽章	50
戦旗槍化	100
名誉点 所持 400 /合計 750	

その他メモ

監禁のはずが換金にしてしまったけどフロウライトならむしろこっちの方があってるだろｗｗｗｗｗとか思ってそのまま(笑)

ウォーリーダ―の一つの形を作ってみた。本当はレベル１０行きたかったところだけど。

基本的に制限移動→堅陣→バトルソング→かばう宣言（可能なら）で初手終わり。
次のターン以降は鼓咆を替えるなりしつつかばい続けて前線の壁に。

このレベル帯だと先制ゲーになってくるのであまりかばう機会もないかもしれない。
でも堅陣の強さはやってみないとわからない。制限移動距離が伸びればファストアクションからマルチアクションを魔法戦士が使う機会も増えることは間違いない。

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