

キャラクター名 _____ 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 年齢
冒険者Lv 12 経歴
経験点 7970

能力値 A-F 成長 他修正 能力値 ボーナス
器用度 2 -2 0 0
敏捷度 2 -2 0 0
筋力 2 -2 0 0
生命力 2 -2 0 0
知力 2 -2 0 0
精神力 2 -2 0 0
技能 Lv. 技能 Lv.
ファイター 7 スカウト 6
グラップラー 10 レンジャー 6
フェンサー 12 セージ 9
シューター 12 エンハンサー 6
ソーサラー 3
コンジャラー 4

戦闘特技
タフネス 2122p 武器習熟A/アックス IB31 p
追加攻撃 220 p 武器習熟A/スピア IB31 p
投げ攻撃 225 p 武器習熟A/メイス IB31 p
カウンター 2120p 武器習熟A/フレイル IB31 p
鎧貫き IB39 p 武器習熟A/ウォーハンマー IB31 p
トレジャーハント 2120p
治癒適性 2122p
鋭い目 2120p
弱点看破 2121p
マナセーブ 2123p
武器習熟A/ソード IB31 p

言語 会話 読文
エルフ語 〇
交易共通語 〇 〇
ドレイク語 〇
ドワーフ語 〇
汎用蛮族語 〇
魔法文明語 〇 〇
グラスランナー語 〇
シャドウ語 〇
ミアキス語 〇
ソレイユ語 〇
リカント語 〇

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム 点数
名誉点所持 0 /合計 0

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 7 7 7
グラップラー 10 10 10 10
フェンサー 12 12 12 12
シューター 12 12 12 12

鎧と盾 必要 ランク 筋力 回避力 防護点
鎧
盾
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)
回避技能 フェンサー 合計値 12 0

武器 用法 必要 命中 追加
筋力 修正 命中力 C値 ゲーム 威力 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
無 無 0だめ 0 2d+ 0 0 0 0

一般装備品 (消耗チェック)
〇〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇〇

所持金 1200 G 預金・借金 G

制限移動 通常移動 全力移動 回避 防護点 HP
0 m 0 m 0 m 2d+ 12 0 51

魔法技能 Lv. 魔力 魔法技能 Lv. 魔力
真語魔法 3 3
操霊魔法 4 4
深智魔法 3 4

魔物知識/弱点 先制力 生命抵抗 精神抵抗 MP
2d+ 9 2d+ 6 2d+ 12 2d+ 12 21

装備品 説明
頭
耳
顔
首
背中
右手
腰
足
その他

装備品 説明
左手

その他メモ
ファイター : 戦闘特技付与:耐久力強化
5レベルで《頑強》、7レベルで《超頑強》、10レベルで《練体の極意》、13レベルで《キャパシティ》、17レベルで《HP&MP+15点》を付与します。対象が既に習得している場合は重複しません。
グラップラー : 行動回数増加
4レベル:1シナリオ1回、主動作を1回増やします。
7レベル:CTが1シナリオ2回(1日1回まで)になります。
10レベル:CTが1日1回までになります。
13レベル:CTが1日2回(1戦闘1回まで)になります。
17レベル:CTが1戦闘1回になります。
フェンサー : 能力基本値強化(器用度)
1レベル毎に能力基本値を1点強化します。17レベル時のみ、2点強化します。
自動失敗チェック
〇〇〇〇⑤
〇〇〇〇⑩
〇〇〇〇⑮
〇〇〇〇⑳
〇〇〇〇㉑
〇〇〇〇㉒
〇〇〇〇㉓