

キャラクター名  
ナイチール・メディッキュ

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	神官	性別	女	年齢	25
冒険者Lv	8	経歴	役に立たない知識を持っている。		
経験点	1300		大切な約束がある。 高レベルの魔法をかけられたことがある。		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	6		1	13	2
敏捷度	6			12	2
筋力	5		5	24	4
生命力	3		3	20	3
知力	11		7	28 + 2	5
精神力	8		4	22	3

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/キルヒア	8		
マジテック	1		
レンジャー	3		
セージ	6		
エンハンサー	1		

戦闘特技	値	単位
鋭い目	2120	p
魔法拡大/数	1-289	p
防具習熟A/金属鎧	1-282	p
MP軽減/プリースト	1-283	p
武器習熟A/スタッフ	1-281	p
		p
		p
		p
		p
		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	値
ビートルスキン	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 196 /合計 196	

技能	基本	基本	基本	基本
レベル	命中力	回避力	ダメージ	
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

必要	必要	必要		
ランク	筋力	回避力	防護点	
鎧	ブリガンディ	18	-1	7
盾	タワーシールド			2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	合計値		-1	10

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	
マナスタッフ 魔力+1、魔法の武器である	2H	3	1	2d+	1	12	1	13										
ヘビストライク クリティカル時威力B×5の追加ダメージ 出目に1が含まれる時ダメージ1	2h		10	2d+	10	11	14	20										
				2d+														

一般装備品	(消費チェック)
魔香草x7	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	5500
	G
預金・借金	
	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	12	36	2d+	-1	10
	m	m			44

  

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	12	2d+	0	
				49

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	8	14			
魔動機術	1	7			

装備品	説明
頭	とんがり帽子
耳	
顔	
首	
背中	
右手	知力の腕輪
腰	ブラックベルト
足	
その他	マジスフィア小

装備品	説明
左手	信念のリング

その他メモ	自動失敗
ヘビストライク 装備 プリースト専用(プリースト以外が持つと必要筋力が114になる)武器ランクA 用法2H 必要筋力10 スタッフA 威力20 命中魔法レベル依存 C値11 武器の威力のボーナスが魔力で参照されます。クリティカルが発生した場合、所有者の筋力B×5の追加ダメージが発生します。ただし出目に一つでも1がでた場合は威力は1固定です。全てを殲滅するために生まれた杖と言われています。神官以外が持つとあまりの重さで持ち上げることができないとか。	チェック □□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓ □□□□㉔