

キャラクター名 \_\_\_\_\_ プレイヤー名 \_\_\_\_\_

種族	ティエンス	種族特徴	通じ合う意識		
生まれ	騎手	性別		年齢	
冒険者Lv	7	経歴			
経験点	0				

技	10	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	8	2		20	3
体	11	敏捷度	9			19	3
		筋力	6	4		21 + 2	3
心	7	生命力	8	1		20	3
		知力	7	2		16	2
		精神力	10			17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	7		
アルケミスト	1		
ライダー	5		

戦闘特技		1-281p		p
武器習熟A/スピア				
両手利き	1-283p			p
必殺攻撃	1-288p			p
変幻自在	1-282p			p
				p
				p
				p
				p
				p
				p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
○騎獣強化	
□魔法指示	
○高所攻撃	
○人馬一体	
クリティカルレイ	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 150 /合計 150	

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	7	10	10	10
シューター	0			

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	10	0

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騎	17	-1	2d+ 9	9	11	32										
ヘビーメイス	1H両	15	1	2d+ 11	11	10	20										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
ウォーホースの騎獣契約証	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	70 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 m	19 m	57 m	2d+ 10	0	41

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 7/X	2d+ 0	2d+ 10	2d+ 9	17

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	大きな手袋 必筋+5まで装備可能
腰	
足	
その他	怪力の腕輪 筋力+2

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗 チェック
次にやること	○□□□⑤
・アビス強化でノーマルランスC値-1(完成したら命中+1or魔法の武器化)の両手利きを目指す。仲間にC値を下げてもらえるならそれでもよい。	○□□□⑩
・エンハンサー、マジテックをつまみ食いして命中を上げる	○□□□⑮
・以降の特技を考える。例)二刀無双+武器の達人(3枠)=フェイタルランス(威力50)による二刀流必殺攻撃。レベル13まで完成しないのが難点。+命中強化なら15までの特技が確定してしまう	○□□□⑳
・以降の騎芸を考える。騎獣を戦えるようにするor騎手にバフをかけるor主動作の騎芸を取る。どれがいいか	○□□□㉕
・能力値成長は 筋力(29-33-39)>器用(なるべく)>敏捷(必殺攻撃IIIなら回避ペナなし)>精神(精神抵抗&MP)>生命(HP)>知力(18=弱点隠蔽)	○□□□㉙
・最終的にHPが少なくなりそう…?(盾役が居れば話は別だが)	○□□□㉚