キャラクター名: 隊長

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	一般人	性別	男	年齢	18
冒険者Lv	17	経歴			
経験点	1729				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	9	6		22	3
		敏捷度	5	6		18 + 2	3
体	7	筋力	6	7		20	3
		生命力	9	9		25	4
心	7	知力	5	23		35 + 2	6
		精神力	7	7		21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	17	アルケミスト	3
マギテック	14		
スカウト	7		
レンジャー	5		
セージ	5		
エンハンサー	8		

戦闘特技

タフネス	2122 p	魔力撃強化	IB32 p
ルーンマスター	IB34 p	マルチアクション	IB39 p
バトルマスター	3143 p	防具習熟A/金属鎧	IB31 p
トレジャーハント	2120 p	練体の極意	IB33 p
ファストアクション	2123 p	切り払い	FC26 p
治癒適性	2122 p	武器習熟S/ソード	IB31 p
鋭い目	2120 p		p
魔力撃	IB39 p		p
武器習熟A/ソード	IB31 p		p
頑強	IB29 p		p
超頑強	IB29 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	○	○
グラスランナー語		○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	
マッスルベアー	
ガゼルフット	
ビートルスキン	
ジャイアントアーム	
スフィンクスノレッジ	
デーモンフィンガー	
ケンタウロスレッグ	
パラライズミスト	
ヴォーパルウェポン	
クリティカルレイ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 1000 /合計 1000

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	17	20	20	20
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	ミスリルチェイン		20		7
盾	カイトシールド		13	1	1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター		合計値	21	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
首狩り刀	1H	20		2d+ 20	10	23	30										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
ヒーリングポーション	○□□○□□
魔香水	○□□○□□
太陽の魔符	○□□○□□
月光の魔符	○□□○□□

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

所持金 105280 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	25 m	75 m

回避	防護点
2d+ 21	10

HP
121

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 11	2d+ 10

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 21	2d+ 20

MP
63

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	14	20			

装備品		説明
頭	フローティングスフィア (中)	
耳	フローティングスフィア (大)	
顔	マギスフィア (小)	OP：タゲサイ
首	背水のネックレス	
背中	そよ吹きマント	
右手	叡智の腕輪	
腰	ブラックベルト	
足	韋駄天ブーツ	
その他		

装備品		説明
左手	疾風の腕輪	

その他メモ

▽流水制空圏【1R/1】
赤城の生み出した奥義の一つ。
ある程度の領域に到った武術家に見えてくる自動攻撃範囲、間合い。
これを薄皮一枚分にまで強く濃く張り、相手の動きを流れで読み取る事で軌道を予測、最小限の動きで敵の攻撃をかわす。
動きの予測によって初動を速め、本来は受ける事も目で追う事も出来ない強力で素早い攻撃も回避可能。

. . . . . .

……その真髄は、相手の気持ちと一つになって、自らの流れに乗せてしまう事にある。

戦いにおいて、敵の気持ちがわかるということは、即ち相手の心を完全に読むことを意味する。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟