

キャラクター名  
ヨロイ

プレイヤー名

<b>種族</b>		<b>種族特徴</b>			
<b>生まれ</b>		<b>性別</b>	?	<b>年齢</b>	
<b>冒険者Lv</b>	13	<b>経歴</b>			
<b>経験点</b>	260				

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
<b>技</b>	6	<b>器用度</b>	7	9	22 + 1	3
		<b>敏捷度</b>	7	6	19 + 1	3
<b>体</b>	8	<b>筋力</b>	7	8	23 + 1	4
		<b>生命力</b>	11	11	30	5
<b>心</b>	3	<b>知力</b>	6	1	10	1
		<b>精神力</b>	4	16	23	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	13		
シューター	1		
レンジャー	9		
セージ	1		
エンハンサー	6		
ウォーリーダー	1		

戦闘特技			
タフネス	2122p	頑強	IB29p
バトルマスター	3143p		p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
全力攻撃	1-286p		p
なぎ払い	IB38p		p
斬り返し	IB36p		p
防具習熟A/金属鎧	IB31p		p
武器習熟A/ソード	IB31p		p
防具習熟S/金属鎧	IB32p		p

言語	会話	読文
汎用蛮族語	○	
フォルミカ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
メディテーション	
デーモンフィンガー	
ケンタウロスレッグ	
堅陣の構え	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	13	16	16	17
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	1	4	4	5

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	硬質の表皮		1	9
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				3
回避技能	ファイター		合計値	16 14

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														
								3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
イグニダイト製のデストロイヤー+2 穢れの一撃加工 <small>別に対するクリティカル耐性無視。1日に1回、ダメージに「穢れ」点。</small>	2H	20	2	2d+ 19	10	20	40															
斬鉄剣 <small>命中判定に自動成功時、相手の防護点を「0」扱い。</small>	2H	15	1	2d+ 17	10	19	30															
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		

制限移動	通常移動	全力移動
3 <sub>m</sub>	25 <sub>m</sub>	75 <sub>m</sub>

回避	防護点
2d+ 16	14

HP
101

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 2	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 18	2d+ 17

MP
25

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 決死のハチマキ	回避放棄するかわりに、反撃で近接攻撃を必中させる。使い捨て
耳 数多の蝙蝠の耳飾り	視覚ペナルティ半減
顔 不敵の面	HPが0以下から1以上に回復するとき、追加で10点回復。
首 背水のネックレス	起動すると30%の異常耐性(敏捷+12(B+2))。効果時間が短くなると逆に6(B-1)。
背中 野伏のそよ吹きマント	射撃攻撃に対する回避+1
右手 巧みの指輪	
腰 不撓のバックル	ガンの命中に対して 精神抵抗力/半減を選択可
足 韋駄天ブーツ	
その他 信念のリング	

装備品	説明
DG+剛力の指輪	
軍師徽章	
左手 俊足の指輪	

その他メモ	自動失敗チェック
GM/木魚：ミルピエス 戦士 6/8/3	□□□□⑤
GM/木魚：2d+2d+2d+2d+1d+2d #1	□□□□⑩
SwordWorld2.0：(2D6+2D6+2D6+2D6+1D6+2D6) → 8[2,6]+5[4,1]+5[4,1]+11[5,6]+3[3]+8[5,3] → 40	□□□□⑮
GM/木魚：2d+2d+2d+2d+1d+2d #2	□□□□⑳
SwordWorld2.0：(2D6+2D6+2D6+2D6+1D6+2D6) → 7[3,4]+7[3,4]+7[3,4]+11[6,5]+6[6]+4[1,3] → 42	□□□□㉑
GM/木魚：	□□□□㉒
GM/木魚：2d+2d+2d+2d+1d+2d #3	□□□□㉓
SwordWorld2.0：(2D6+2D6+2D6+2D6+1D6+2D6) → 7[1,6]+3[1,2]+7[3,4]+6[1,5]+2[2]+10[6,4] → 35	□□□□㉔
GM/木魚：2番目	□□□□㉕
・ミルピエス	□□□□㉖

