

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	戦士	性別		年齢	
冒険者Lv	16	経歴			
経験点	500				

技	13	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	4	34		51 + 1	8
体	15	敏捷度	11	27		51 + 1	8
		筋力	5	43		63	10
心	8	生命力	8	43		66	11
		知力	4	3		15	2
		精神力	4	20		32	5

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	16		
プリースト/ティダ	8		
レンジャー	9		
エンハンサー	10		
アルケミスト	10		

戦闘特技			
タフネス	2122p	なぎ払い	IB38p
バトルマスター	3143p	魔力撃強化	IB32p
治癒適性	2122p	痛撃	FC26p
不屈	2123p	武器習熟A/アックス	IB31p
ポーションマスター	2123p	武器習熟S/アックス	IB31p
両手利き	IB32p	武器の達人	IB31p
全力攻撃	IB36p	防具習熟A/金属鎧	IB31p
二刀流	IB30p	防具習熟S/金属鎧	IB32p
頑強	IB29p	防具の達人	IB32p
超頑強	IB29p		p
魔力撃	IB39p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

【キャッツアイ】	ヒールスプレー	☆怒涛の攻陣Ⅴ・獄火
【ガゼルフット】	マナダウン	
【マッスルベアー】	イニシアティブブースト	
【ビートルスキン】	グレイテストフォーチュン△	
【ジャイアントアーム】	ポイズンニードル	
【ケンタウロスレッグ】	スラッシュフィールド◎	
【デーモンフィンガー】	☆神速の構え	
【リカバリィ】	☆怒涛の攻陣Ⅰ	
【スフィンクスノレッジ】	☆怒涛の攻陣Ⅱ・烈火	
【トロールバイタル】	☆怒涛の攻陣Ⅱ・旋風	
クリティカルレイ	☆怒涛の攻陣Ⅲ・轟炎	
ヴォーパルウェポン	☆怒涛の攻陣Ⅲ・旋刃	
パラライズミスト	☆怒涛の攻陣Ⅳ・爆焰	
パークメイル	☆怒涛の攻陣Ⅳ・輝斬	

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	16	24	24	26
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	エンペラーズマイト		30	0	24
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	24	28	

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	
ウルゴージュ	振2H	20	0	2d+ 24	10	29	55											
突2Hなら威力-5, C値-1 クリティカルの心得込み																		
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	52 m	156 m

回避	防護点
2d+ 24	28

HP
159

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	8	10			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 27	2d+ 21

MP
56

装備品	説明
頭 ディスプレイヤー・ガジェット	
耳 通話のピアホルダー	支給品
顔	
首 ポーションインジェクター	
背中 聖印	
右手 器用の指輪	
腰 ブラックベルト	
足	
その他ポーションインジェクター	

装備品	説明
ポーションインジェクター	
スカーレットP	
左手 敏捷の指輪	
スカーレットP	

その他メモ	自動失敗
すべての行為判定を1d+冒険者Lvで代用の判定を可能(能力値Bは加算しない, 戦闘中の行為判定も含む, 魔物知識判定の弱点は適用されない, 自動成功・自動失敗は発生しない)	チェック
" 全力攻撃宣言時, 発生する回避力のペナルティ修正を命中力へのペナルティ修正に変更できる.	□□□□⑤
魔力撃(強化)宣言時, 発生する抵抗力のペナルティ修正を命中力へのペナルティ修正に変更できる. "	□□□□⑩
"武器による攻撃時, 常にクリティカル値-1(この効果でクリティカル値は7以下にならない).	□□□□⑮
機械の身体や骨の身体などのクリティカルを無効にする効果を無効(クリティカル値を上昇させるような効果は相変わらず有効である)"	□□□□㉔
武器(拳なども含む)による攻撃時, 対象に物理ダメージを与えた場合, 連続攻撃Iと同様の効果を付与. ただし, この効果は主行動による攻撃時のみ適用(近接攻撃, 射撃攻撃は問わない)	□□□□㉔
	□□□□⑤

