

キャラクター名
GMにドン引きされかねないフェンサー

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	軽戦士	性別		年齢	
冒険者Lv	7	経歴			
経験点	0				

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	7	4	22 + 2	4
		敏捷度	11	6	28 + 2	5
体	13	筋力	1		14	2
		生命力	3	2	18	3
心	6	知力	2		8	1
		精神力	8	1	15	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	7		
プリースト/ストラスフォード	4		
スカウト	7		
エンハンサー	5		
アルケミスト	3		

戦闘特技			
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
防具習熟A/盾	1-282p		p
回避行動	1-279p		p
マルチアクション	1-292p		p
頑強	1-279p		p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
メディテーション	
ジャイアントアーム	
パラライズミスト	
バークメール	
ヒールスプレー	

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	0			
グラブラー	0			
フェンサー	7	11	12	9
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク	筋力	回避力	防護点	
鎧	ソフトレザー+1		7		4	
盾	スパイクシールド		13	2	3	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1	1
回避技能			フェンサー	合計値	15	9

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
ウォーターバルーン			1	2d+ 12	11	9	0										
いつものぶっ壊れ水風船																	
スパイクシールド+1				2d+ 11	9	9	13										
盾を武器として使った場合のデータ(武器魔法化,アビス強化命中+1)																	
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	30 m	90 m

回避	防護点
2d+ 15	9

HP
54

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	5			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 12

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 10

MP
27

装備品	説明
頭	余裕あればスマルティエを積もう
耳	
顔	
首	聖印(ストラスフォード)
背中	サバイバルコート
右手	信念のリング
腰	多機能ブラックベルト
足	
その他	器用腕輪

装備品	説明
左手	敏捷腕輪
	アルケミーキット

その他メモ	自動失敗
スパイクシールドからマルチアクション起動>DA>ボール投擲>スパイクシールド殴り>ポーションボール投擲	チェック
雑に回避を下げている	□□□□⑤
公式レギュではない	□□□□⑩
	□□□□⑮
	□□□□㉔
	□□□□㉙
	□□□□㉚
	□□□□㉛

