

キャラクター名 ファルクス=パルチザン プレイヤー名

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	24
冒険者Lv	11	経歴	体のどこかに刺青がある		
経験点	12250		体に傷痕がある 命を助けられたことがある		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
器用度	3	10		28 + 1	4	ファイター	11		
敏捷度	5	4		24	4	プリースト/ヒューレ	7		
筋力	8	7		24	4	スカウト	3		
生命力	12	4		25	4	セージ	1		
知力	6	6		15	2	エンハンサー	5		
精神力	11	13		27	4	アルケミスト	2		

戦闘特技	値	属性
タフネス	2122 p	p
魔力撃	1B39 p	p
武器習熟A/ソード	1B31 p	p
マルチアクション	1B39 p	p
武器習熟S/ソード	1B31 p	p
魔力撃強化	1B32 p	p
足ざばき	1B29 p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
魔動機文明語	○	○
シャドウ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	値	属性
キャッツアイ		
マッスルベア		
アンチボディ		
メディテーション		
スフィンクスノレッジ		
クリティカルレイ		
ヴォーパルウェボン		

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	11	15	15	15
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 マナタイトイスカイアの魔導鎧		23	0	8
盾 スパイクシールド		23	1	2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	ファイター	合計値	16	11

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
イグニダイト首切り刀*2 <small>魔法の武器。クリティカルが発生することに威力表のレート+10して振り足す イグニダイト加工</small>	1H両	20		2d+ 16	10	18	35										
2H <small>魔法の武器。クリティカルが発生することに威力表のレート+10して振り足す イグニダイト加工</small>	2H	20		2d+ 16	10	18	45										
イグニダイトデストロイヤー <small>「別のついた武器ではクリティカルしない」対象にもクリティカルを発生させる。イグニダイト加工</small>	2H	20	1	2d+ 17	10	19	40										
デストロイヤー もういっぼん	2H	20	1	2d+ 17	10	19	35										
ヘビーフレイル	1H両	15	-1	2d+ 15	10	15	20										
ヘビーフレイル	2H	15	-1	2d+ 15	10	15	30										
斬鉄剣 <small>この武器を用いた攻撃が自動命中で成功した場合、その相手の防護点を0として扱う</small>	2H	15	1	2d+ 17	10	19	30										
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
10 m	26 m	78 m	2d+ 16	11	70

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 3	2d+ 7	2d+ 15	2d+ 22	50

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	7	9			

装備品	説明
頭	
耳 信念のリング@ガジェット	
顔 不敵の仮面/価格は所持品	HP0以下→1以上に回復すると追加でHP10回復
首 ポーションインジェクター	とりぼ*1装填
背中	
右手 巧みの指輪	
腰 多機能ブラックベルト	
足 軽業のブーツ	
その他	他血水晶のチョーカー

装備品	説明
左手 アルケミーキット	
チャンピオンのロイヤルクロス	命中-1/1日1回だけ命中判定を自動成功させる

その他メモ	自動失敗チェック
かつて事故で死にかけるような大怪我を負い、傷跡が背中に残っている。 命を助けてくれた人に深い感謝の念を抱いており、救われた己の命も誰かを助けることに使おうと定めている。	□□□□⑤
気に入った相手、場所の為に己の力を振るうことを厭わない。 現状天寧の居心地良さが気に入ったため、店舗維持管理をしているアプリコットに報いるため仕事をしているらしい。	□□□□⑩
とりあえず仕事に金を要求する妖怪首置いてけ。	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

