

キャラクター名  
レウス (本名不詳)

プレイヤー名

<b>種族</b>	ナイトメア	<b>種族特徴</b>	異貌、弱点[土、銀+2]		
<b>生まれ</b>	参謀	<b>性別</b>	女	<b>年齢</b>	30代
<b>冒険者Lv</b>	17	<b>経歴</b>	キメポーズ 恋をしたことが無い		
<b>経験点</b>	6000		はずかしいふたつな (キング)		

<b>技</b>	10	能力値	<b>A-F</b>	<b>成長</b>	<b>他修正</b>	能力値	ボーナス
		器用度	9	35	2	56+1	9
	7	敏捷度	6	14		30	5
		筋力	3	10		20	3
	13	生命力	4	26		37	6
精神力		5	19		37	6	

<b>技能</b>	<b>Lv.</b>	<b>技能</b>	<b>Lv.</b>
グラップラー	17	ライダー	2
プリースト/サイア	10	ウォーリーダー	13
スカウト	7		
レンジャー	7		
セージ	1		
エンハンサー	11		

<b>戦闘特技</b>			
追加攻撃	220 p	武器習熟A/格闘	IB31 p
投げ攻撃	225 p	武器習熟S/格闘	IB31 p
カウンター	2120p	魔力撃強化	IB32 p
鎧貫き	IB39 p	足さばき	IB29 p
バトルマスター	3143p	マルチアクション	IB39 p
トレジャーハント	2120p	武器の達人	IB31 p
ファストアクション	2123p	ファントムカウンター	FC26p
治癒適正	2122p	跳躍攻撃	FC26p
不屈	2123p		p
魔力撃	IB39 p		p
両手利き	IB32 p		p

<b>言語</b>	<b>会話</b>	<b>読文</b>
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	

<b>練技/呪歌/騎芸/賦術</b>	
キャッツアイ	大いなる挑発
マッスルベアー	
アンチボディ	
メディテーション	
スフィンクスノレッジ	
ワルビジョン	
デーモンフィンガー	
ジャイアントアーム	
ワイドウィング	
ジイプロフェシ	
ヘルシボディ	
遠隔指示	
HP強化	
軍師の知略	

<b>技能</b>	<b>技能</b>	<b>基本</b>	<b>基本</b>	<b>基本追加</b>
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	17	26	22	20
フェンサー	0			
シューター	0			

<b>鎧と盾</b>	<b>必要</b>		
	ランク	筋力	回避力
鎧		5	
盾			4
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			2
回避技能	グラップラー		合計値
			24 9

<b>武器</b>	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	
双頭の蛇 (トソア)	1H	15	5	2d+ 31	9	26	35											
機技+強化魔力撃+両手利き+オース+ジルド=命中54/追加58 ｲﾝｺﾞｸﾞ ｲ隻+3 SS武器				2d+ 0		0												
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

<b>制限移動</b>	<b>通常移動</b>	<b>全力移動</b>
10 m	37 m	111 m

<b>回避</b>	<b>防護点</b>
2d+ 24	9

<b>HP</b>
90

<b>魔物知識/弱点</b>	<b>先制力</b>
2d+ 14/13	2d+ 27

<b>生命抵抗</b>	<b>精神抵抗</b>
2d+ 28	2d+ 29

<b>MP</b>
69

<b>魔法技能</b>	<b>Lv.</b>	<b>魔力</b>	<b>魔法技能</b>	<b>Lv.</b>	<b>魔力</b>
神聖魔法	10	24			

<b>装備品</b>	<b>説明</b>
頭 女神のベール	
耳 聖印	
顔 赤のメガネ	眠らなくなる。
首 奇跡の首飾り	生死判定やり直せる
背中 野伏のサルマント	
右手 巧みの指輪	器用度+1
腰 真ブラックベルト	80
足 韋駄天ブーツ	
その他ポーション/ゼクター	デクスタリティ 命中+2

<b>装備品</b>	<b>説明</b>
右 栄冠の軍師徽章	
左 知性の指輪	
	異形のディスプレイ/ゼット

<b>その他メモ</b>	<b>自動失敗</b>
バリスタ：5LV→6LV→7LV コーチマン：3LV→4LV ウェーター：2LV→3LV 超越理由：神の声を聞いた (ダルクレム)	チェック □□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉓ □□□□㉗ □□□□㉛ □□□□㉟
家庭の事情で故郷は捨ててきました (ナイトメアなので)。 ふたつな (キング) は故郷のものです。決めポーズも故郷のものです。捨ててきました。若気の至りです。裏路地とかで遊んでました。たまに名残りでつい挑発系になります。 捨ててからは紳士なバリスタでコーチーの行商。ザイア! (遊んでた頃も悪いことはしてないよ喧嘩ぐらいだよ)	

