

キャラクター名 □ザミナ・ムースカリ	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	傭兵	性別	女	年齢	24
冒険者Lv	13	経歴	旅をしたことがない (5-2-3)		
経験点	20890		引きこもっていたことがある (4-6-5)		
			命を助けられたことがある (3-6-3)		

技	7	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	10	18		35 + 1	6				
体	10	敏捷度	6	5		18	3	レンジャー	9		
		筋力	7	25		42	7	エンハンサー	3		
心	4	生命力	7	16		33	5	アルケミスト	3		
		知力	7	6		17	2	ライダー	7		
		精神力	7	19		30	5				

戦闘特技			
タフネス	2122p	頑強	1-279p
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	1-288p		p
武器習熟A/スピア	1-281p		p
防具習熟A/金属鎧	1-282p		p
武器習熟S/スピア	1-281p		p
武器の達人	3-212p		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	
アンチボディ	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
高所攻撃	
HP強化	
騎獣の献身	
騎獣強化	
人馬一体	
HP超強化	
特殊能力開放	
ヴォーパルウエポン	
パラミス	
ヒールスプレー	

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	13	19	16	20
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

必要ランク	筋力	回避力	防護点	
鎧と盾	コート・オブ・プレート	27	-2	10
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			1	
回避技能	ファイター	合計値	14	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
改式銀騎士短槍・1H	1H両	18		2d+ 19	10	24	18										
改式銀騎士短槍・2H	2H片	18	1	2d+ 20	10	24	33										
天槍	2H	20	1	2d+ 20	10	26	90										
メイジスタッフ	2H	1	1	2d+ 20	12	20	11										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	23 m	69 m	2d+ 14	11	104

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 9/X	2d+ 0	2d+ 18	2d+ 19	32

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 セイフティメット	
耳 蝙蝠の耳飾り	
顔 不敵の仮面	HPが0→1以上になった時追加で「10」回復
首 カースリベリオン	対魔神へ与ダメ+3, 被ダメ-3
背中 野伏のサーマルント	炎・氷ダメージ-1
右手 器用の指輪	
腰 アルケミーキット	
足 韋駄天ブーツ	
その他 守りの指輪	確定ダメ以外すべて-3

装備品	説明
善悪の翼	MP5で○飛行III (命中回避+4)
左手 正しき信念のリング	

その他メモ	自動失敗
<臨戦-八卦の構え>	チェック
「共に歩む者を信じ、委ねる」	□□□□⑤
今後18Rの間、自分のあらゆる判定に-4のペナルティを受ける。	□□□□⑩
同時に、自分以外の存在を起因とする全てのバフ・デバフを2倍として扱う。	□□□□⑮
<空の槍>	□□□□⑳
基礎特技：なし/独自型 前提：ファイターorフェンサーLv7以上 装備限定：2H槍 必要名譽：なし	□□□□㉑
概要：命中、防護、打点、抵抗+2 適応：1R持続	□□□□㉒
効果	□□□□㉓
この特技を宣言した場合、次の自分の手番まで命中、防護、打点、生命抵抗、精神抵抗に+2の補正を得ます。	□□□□㉔
この補正は自分の所属するパーティが魔物知識判定に成功していない相手には発生しません。	□□□□㉕

