

キャラクター名 カタスクリフス・クリークス プレイヤー名

種族	ダークトロール	種族特徴	暗視/弱体化/体躯/弱点(魔法+2)		
生まれ	拳闘士	性別	♂	年齢	80
冒険者Lv	11	経歴			
経験点	1300				

技	9	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	10	20		39	6
体	15	敏捷度	3	3	-6	9	1
		筋力	5	23		43	7
心	6	生命力	16	21		52	8
		知力	5	1		12	2
		精神力	8	10		24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	11	アルケミスト	3
プリースト/戦神のダルクレム	7	ライダー	5
スカウト	3	アーティザン	5
レンジャー	9	アリストクラシー	1
セージ	2		
エンハンサー	10		

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
武器習熟A/フレイル	1-281p		p
必殺攻撃	1-288p		p
武器習熟S/フレイル	1-281p		p
なぎ払い	1-288p		p
頑強	1-279p		p
武器の達人	3-212p		p
			p

言語	会話	読文
巨人語	○	○
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ	特殊能力解放	
マッスルベア	バークメール	
ビートルスキン	クリレイ	
ストロングブラッド	ヒールスプレー	
リカバリエ	HP増強	
ジャイアントアーム	幸運の誘い	
デーモンフィンガー	防護点増強+1	
アンチボディ	能力増強	
メディケーション	浮遊盾	
バルシー	意思持たぬ兵隊	
遠隔指示		
以心伝心		
魔法指示		
HP強化		

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	11	17	12	18
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 正直者のマナタイト加工プレートアーマー+2		21	-2	12
盾 エンハンスウォール		20		2
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	10	18

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					
戦神のタイタンフレイル+1	2 H	32		2d+ 17	9	22	52															
魔法の武器 聖別加工																						
イグニスタイト加工性の悪臭を放つスリハンドグルスマキア	2H	42		2d+ 17	8	21	97															
アビス強化 C値-1																						
トライエッジ	1H投	15	2	2d+ 18	10	18	35															
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	11 m	33 m

回避	防護点
2d+ 10	18

HP
117

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	7	9			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 7/4	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 19	2d+ 17

MP
47

装備品	説明
頭 DG	
耳 ラル=ヴェイネの金鎖	
顔 アイソーアマスク	
首 ポーションインジェクター	フルムーンP
背中 野伏のセービングマント	
右手 正しき信念のリング	
腰 多機能ブラックベルト	
足 軽業のブーツ	
その他テルティウスマヌス	

装備品	説明
聖印(ダルクレム)	
数多の石人の耳飾り/敏捷	
聖印(ライフォス)	
左手 アーティザンリング	HP増強 能力増強
スマルティエの武道帯	
多機能グリーンベルト	

その他メモ	自動失敗
カルダイオン近くを縄張りとするダークトロールの部族の若き戦士。部族の方針として、人族には積極的に攻撃はしない。戦いを仕掛けられたか、もしくは蛮族勢力に依頼された時の傭兵戦力としてしかヒト族とは戦わないとしていた。理由は戦うにヒトは弱きものと考えている、というダークトロールとしてのよくある思考のため。それよりもこの世を侵略する魔神やアンデッド勢力と戦いを繰り返して来た。	チェック □□□□⑤
今回ヒト族側に味方した、もと戦争に参加したのは、部族内での派閥争い解決のための便乗したため。このまま戦えば部族の数が半分以上となるため、若き戦士達の育成も兼ねて二つの派閥から代表を出してヒト族、蛮族それぞれの勢力に傭兵として参加。	□□□□⑩
この戦いで勝った方の勢力についていた派閥を勝利とするという取り決めがある。	□□□□⑮
なお、ヒト族、蛮族につく側を決めたのはじゃんけん。	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

