

キャラクター名  プレイヤー名

<b>種族</b>	ライカンスロープ	<b>種族特徴</b>	暗視/獣人の力/獣化/弱点(銀+3)		
<b>生まれ</b>	拳闘士	<b>性別</b>	男	<b>年齢</b>	16
<b>冒険者Lv</b>	8	<b>経歴</b>			
<b>経験点</b>	5190				

技	9	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能		Lv.	
		器用度	18	4	9	40 + 2	7	グラップラー	8		
		敏捷度	9	9	9	36 + 2	6	マジテック	1		
体	9	筋力	5	2	9	25	4	スカウト	7		
		生命力	15	1	9	34	5	エンハンサー	5		
心	4	知力	12	4	9	29	4	アルケミスト	1		
		精神力	12	4	9	29	4				

戦闘特技		追加攻撃	220 p	投げ攻撃	225 p	カウンター	2120p	鎧貫き	1B39 p	トレジャーハント	2120p	ファストアクション	2123 p	鎧貫き	1-292p	捨て身攻撃	OP134p	変幻自在	1-282p	命中強化	2-230p		p	

練習/呪歌/騎芸/賦術		キャッツアイ		ガゼルフット		マッスルベアー		アンチボディ		ケンタウロスレッジ		ヴォーパルウェポン	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
ライカンスロープ語	○	○

名誉アイテム	点数
専用スカウト用ツール	50
装飾品専用化(HP+2,MP+2)	100
名誉点 所持 70 /合計 220	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	8	15	14	12
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	ミモレの布鎧				2	2	2
盾							
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)							
回避技能	グラップラー	合計値	16	2			

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	レベル														
								3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
牙+1 生来武器(魔剣) 魔法の武器	2H#	1	1	2d+	17	10	13	11														
爪 生来武器	1H拳	1		2d+	16	10	12	6														
				2d+																		

一般装備品	(消耗チェック)
アビスシャードx12	○□□○□□
専用スカウト用ツール	○□□○□□
赤Ax10	○□□○□□
3点石x10	○□□○□□
5点石x4	○□□○□□
	○□□○□□

										○□□○□□	
										○□□○□□	
										○□□○□□	
										○□□○□□	
										○□□○□□	
所持金	35575	預金・借金									G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP				
3	m	38	m	114	m	2d+	16	2	75
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP					
2d+	0/X	2d+	13	2d+	13	2d+	12	34	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	1	5			

装備品	説明
頭	
耳	マジスフィア(小)
顔	
首	
背中	スマルティエの風切り布
右手	スマルティエの器用の腕輪
腰	アルケミーキット
足	
その他	敏捷の指輪

装備品	説明
左手	敏捷の腕輪

その他メモ		自動失敗チェック
【魔剣能力】50P		□□□□⑤
・『魔剣解放』：魔剣を開放し、妖怪としての姿を一時的に取り戻します(5)		□□□□⑩
・魔剣の写し(制限)：牙を魔剣として扱います(0)		□□□□⑯
・補助動作で転倒出来るようになる(四足歩行になる)。転倒状態での牙攻撃に《追加攻撃》が有効になる(6)		□□□□⑳
・(永続)敵対するキャラクターのHPを0にした次の手番では転倒ペナルティが無くなる(6)		□□□□㉑
・(永続)最大HPを+5点する(2)		□□□□㉒
・(永続)自身が使う魔剣を魔法の武器+1として扱える(3)		□□□□㉓
・(永続)最大HPを+10点する(6)		□□□□㉔
・(永続)敵対するキャラクターのHPを0にする度に自身のHPを30回復する(12)		□□□□㉕
・1Rに1回、補助動作で自身と同じ乱戦エリア内の任意の対象すべて(自身を含む)は、10秒(1ラウンド)の間、命中力+1のボーナス修正を得て、与える物理ダメージ・魔法ダメージを+2点できる。この能力は使用時にMPを5点消費し、また、連続したラウンドに使用できない(10)		□□□□㉖
		□□□□㉗