

キャラクター名  
茨木童子

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	傭兵	性別		年齢	
冒険者Lv	7	経歴			
経験点	0				

技	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	10	2	9	28 + 1	4
体	15	敏捷度	9	2	9	27	4
		筋力	6	4	11	36 + 1	6
心	8	生命力	4	7	9	35	5
		知力	10		9	27	4
		精神力	6	2	9	25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7		
マジテック	1		
スカウト	6		
エンハンサー	6		
アルケミスト	2		

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
トレジャーハント	2120p		p
斬り返し	1-286p		p
なぎ払い	1-288p		p
武器習熟A/フレイル	1-281p		p
武器習熟S/フレイル	1-281p		p
			p
			p
			p
			p

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

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
アンチボディ	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
ジャイアントアーム	
デーモンフィンガー	
ヒールスプレー	
クリティカルレイ	
バークメール	

名誉アイテム	点数
ダークドワーフのコネ	100
武器専用化	50
まっ平らの手鏡	20

名誉点所持 30 /合計 200

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	7	11	11	13
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 マナタイト加工のプレートアーマー+1			24	-2	9
盾					
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	7	13	

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
自傷のタイタンフレイル	2H	32	-1	2d+ 11	8	13	62										
威力+10、収納補助動作、アビス強化 (C値-1)				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
緑カードA×5	○□□○□□
金カードB×7	○□□○□□
金カードA×5	○□□○□□
真っ平らの手鏡	○□□○□□

所持金	460	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	32 m	96 m	2d+ 7	13	71

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 10	2d+ 13	2d+ 12	28

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	
顔	アイソアーマスク
首	
背中	
右手	筋力指輪
腰	アルケミーキット
足	韋駄天ブーツ
その他水蜘蛛のサンダル	

装備品	説明
左手	器用指輪

その他メモ	自動失敗
合計45P	チェック
5P 魔剣解放	□□□□⑤
1P (永続)制限移動の移動力を+1m、通常移動の移動力を+3m、全力移動の移動力を+9mする	□□□□⑩
1P (永続)生死判定の達成値に+3のボーナス修正を得る	□□□□⑮
2P (永続)最大HPを+5点する	□□□□㉑
2P (永続)「器用度」「敏捷度」「筋力」「知力」いずれかの能力値を+2する(→筋力+2)	□□□□㉒
3P (永続)生命・精神抵抗力判定の達成値+1	□□□□㉓
4P (永続)命中判定の達成値+1	□□□□㉔
4P (永続)回避力を-2点し、防護点を+3点する	□□□□㉕
6P (永続)最大HPを+10点する	□□□□㉖
6P (永続)最大MPを+5点する	□□□□㉗