

キャラクター名 ロキ・クレスベルド	プレイヤー名
----------------------	--------

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	踊り子	性別	男	年齢	28
冒険者Lv	13	経歴	魔神を見たことがある		
経験点	4010		田舎で育った 敵対する者がいる(いた)		

技	11	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	20		41	6				
体	12	敏捷度	9	18		38 + 1	6	エンハンサー	6		
		筋力	2	10		24 + 1	4	アルケミスト	3		
心	7	生命力	2	7	5	26	4	ドルイド	10		
		知力	11	10		28	4	バトルダンサー	13		
		精神力	5	5		17	2				

戦闘特技			
舞い流し	bm35p	マルチアクション	1-292p
バトルマスター	3143p	乱撃	OP135p
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
回避行動	1-279p		p
変幻自在	1-282p		p
捨て身攻撃	OP134p		p
頑強	1-279p		p
武器習熟A/ソード	1-281p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
アンチボディ	
デーモンフィンガー	
ケンタウロスレッグ	
クリティカルレイ	
ヴォーパルウェポン	
ヒールスプレー	
神展の構え	
強靱なる丈陣Ⅱ	
陣率：拳指の予見Ⅰ	
陣率：慮外なる烈撃Ⅰ	
強靱なる丈陣Ⅲ	

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	0			
グラップラー	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	ポイントガード		1	1	0
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2	
回避技能	バトルダンサー	合計値	22	0	

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
重い煙の波	1H用	25	1	2d+ 20	9	19	31										
元武器：フランベルジュ、オーダーメイド+3、鎧製、魔法の武器+1、アビス強化(C値-1)																	
マンゴーシュ	1H	6		2d+ 19	10	18	6										
怒りの鉄槌	1H両	18	2	2d+ 21	12	18	20										
元武器：ヘビーメイス、オーダーメイド加工、鎧製、魔法の武器+1																	
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	39 m	117 m

回避	防護点
2d+ 22	0

HP
82

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 17	2d+ 15

MP
49

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 スマルティエのヘッドバンド	HP回復効果時、MP「1」点回復
耳 スマルティエの調音器	10m手前から聞き耳判定が出来る
顔 スマルティエのアイガード	純エネルギー属性の魔法ダメージ-4
首 スマルティエの銀鈴	「装備部位：その他」を得る
背中 ディスプレイサー・ガジェット	
右手 スマルティエの増強の指輪・筋力	
腰 グリーンベルト	
足 スマルティエのアソクルスリーブ	転倒ペナを-1にする
その他	

装備品	説明
スマルティエの風切り布	1Rの間、命中と回避+2 (3分毎)
ブレードスカート	
左手 俊足の指輪	

その他メモ	自動失敗
【システム】	チェック
砲攻撃→全力攻撃	□□□□⑤
シャドウステップ→捨て身攻撃	□□□□⑩
【経歴】	□□□□⑮
ドーデン地方の小国家の王家に生まれるが、ナイトメアだった事から捨てられる	□□□□⑳
流石に赤子を直接殺したくなかったので森に捨てた所、通りがかりのドワーフの狩人に拾われ、すくすくと育つ	□□□□㉑
義理の父が寿命でなくなると同時に森を飛び出すものの、その角が幸いし気味がられ、また彼の生存を知った王家によって追われる事に	□□□□㉒
傭兵まがいのことをしながらあちらこちらを放していると、魔神教団に遭遇	□□□□㉓
魔神教団の一端を殲滅したことで今度は教団にも追われることとなってしまい、孤軍奮闘、魔神とその教団、果ては王家と入り乱れた闘いの日々を過ごす	□□□□㉔
	□□□□㉕

