

キャラクター名  
キース・アドレ

プレイヤー名

種族	スプリガン	種族特徴	暗視/巨人化		
生まれ	戦士	性別	オス	年齢	15
冒険者Lv	9	経歴	偉そうな人を見たことがある。		
経験点	2510		両親が霧に消えた。 ここどこ？		

技	10	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	6	2		18 + 2	3
体	12	敏捷度	7	2		19 + 2	3
		筋力	6	11		29	4
心	6	生命力	5	4		21	3
		知力	10	1		17	2
		精神力	6			12	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	9		
スカウト	8		
エンハンサー	3		
ライダー	8		

戦闘特技		タフネス	2122p		p
		トレジャーハント	2120p		p
		ファストアクション	2123p		p
		武器習熟A/スピア	1-281p		p
		防具習熟A/盾	1-282p		p
		防具習熟S/盾	1-282p		p
		武器習熟S/スピア	1-281p		p
		なぎ払い	1-288p		p
					p
					p
					p

言語	会話	読文
巨人語	○	○
交易共通語	○	○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
マッスルベア	
ビートルスキン	
遠隔指示	
騎獣強化	
HP強化	
タンデム	
人馬一体	
特殊能力開放	
高所攻撃	
超高所攻撃	

名誉アイテム	点数
チャッピーのレベル上限	50
チャッピーの特殊技能枠2解放	20
チャッピーの2回攻撃	30
チャッピー強化	175
多機能ブラックベルト	20

名誉点 所持 121 /合計 416

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	9	12	12	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	チェーンメイル		18	-1	6
盾	ラインハルトの盾		5	-1	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	12	

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
ロングスピア	2H片	20		2d+ 12	10	16	30										
ロングスピア	1H両	20	-1	2d+ 11	10	16	25										
正直者のジカイの大槍	2H	32	0	2d+ 12	9	17	70										

そのためメモ参照、魔法の武器扱い

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
騎獣用甲冑	○□□○□□
魔晶石3点	○□□○□□
白いりぼん	○□□○□□
器用の指輪x6	○□□○□□

魔晶石3点x12	○□□○□□
敏捷の指輪x7	○□□○□□
謎の大箱	○□□○□□
アビス強化	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	52422
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	21	63	2d+ 10	12	63

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 10/×	2d+ 11	2d+ 12	2d+ 11	12

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	狩人の目 魔物知識判定失敗時にレベルが分かる。成功時には命中+1
首	熊の爪 マッスルベアの効果+1
背中	セービングマント 回避や抵抗失敗時に魔法ダメージ-4
右手	敏捷の腕輪
腰	アームスフィア 筋力20の片腕
足	黄金の拍車 騎獣の移動力+5
その他	

装備品	説明
左手	器用の腕輪
	多機能ブラックベルト

その他メモ	自動失敗チェック
霧の中に消えた両親を探して、チャッピーとともに見知らぬ島にたどり着いた。遭難していたところを、偉そうな師匠に見つかり、鍛えてもらった。	○□□□⑤
農民lv1	○□□□⑩
1.磁界：補助。弾く/寄せるを選択する。その後選んだ対象にその効果が発揮する。対抗する場合は使用者の生命抵抗と対象の生命抵抗で判定を行う。抵抗された場合は自身に1点の確定ダメージを受ける。	○□□□⑮
2.自壊：主。同一乱戦エリアの自分以外のすべてを攻撃する。自分は攻撃した際にクリティカルせず最大のダメージを計算し、その分の物理ダメージを受ける。	○□□□⑳
3.自戒：主。自身が効果を受けている精神効果の効果を無視して発動できる。精神効果の一つ削除する事ができる。(この際に達成値の比べ合いは必要としない。)	○□□□㉑
	○□□□㉒
	○□□□㉓