

キャラクター名	プレイヤー名
レウス (本名不詳) 求道	

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	参謀	性別	女	年齢	30代
冒険者Lv	17	経歴	キメポーズ		
経験点	114000		恋をしたことが無い はずかしいふたつな (キング)		

技	10	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	9	55	42	116 + 2	19		
	6	24	30	70	11		
筋力	3	20	42	72	12		
	4	46	30	87	14		
知力	10	75	48	146 + 1	24		
	5	30	30	78	13		

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	17	ウォーリーダー	14				
プリースト/ダルクレム	17						
スカウト	9						
レンジャー	12						
セージ	12						
エンハンサー	13						
ライダー	2						

戦闘特技			
追加攻撃	220p	両手利き	IB32p
投げ攻撃	225p	武器習熟A/格闘	IB31p
カウンター	2120p	武器習熟S/格闘	IB31p
鎧貫き	IB39p	魔力撃強化	IB32p
ルーンマスター	IB34p	足さばき	IB29p
バトルマスター	3143p	マルチアクション	IB39p
トレジャーハント	2120p	武器の達人	IB31p
ファストアクション	2123p	ファントムカウンター	FC26p
影走り	2120p	跳躍攻撃	FC26p
治癒適正	2122p	頑強	IB29p
不屈	2123p	投げ強化	IB30p
ポジションマスター	2123p		p
韋駄天	3142p		p
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
マナセーブ	2123p		p
マナ耐性	3144p		p
魔力撃	IB39p		p

技能	技能	基本	基本	基本追加	必要			
	レベル	命中力	回避力	ダメージ	ランク	筋力	回避力	防護点
ファイター	0					5		5
グラップラー	17	36	28	29				
フェンサー	0							
シューター	0							
鎧と盾					ジエトルマンスーツ+1			
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	30	20	

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													
								3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
双頭の蛇 (トソア)	1H	15	5	2d+ 42	9	35	35														
イグニッション+3 SS武器				2d+ 0		0															
フェンリルバウト	2H	1		2d+ 36	9	32	11														
				2d+																	
				2d+																	
				2d+																	
				2d+																	

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
10 <sub>m</sub>	87 <sub>m</sub>	261 <sub>m</sub>	2d+ 30	20	155	神聖魔法	17	41			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+ 40	2d+ 44	2d+ 36	2d+ 36	131							

装備品	説明	装備品	説明
頭 女神のベール			
耳 聖印			
顔 赤のメガネ	眠らなくなる。		
首 奇跡の首飾り	生死判定やり直せる		
背中 野伏のサマルソト			
右手 宗匠の腕輪			
腰 真ブラックベルト	80		
足 韋駄天ブーツ			
その他ポーション/エンジェクター	デクスタリティ 命中+2		

その他メモ	自動失敗
バリスタ: 5Lv→6Lv→7Lv→8Lv→11Lv→12Lv	チェック
コーチマン: 3Lv→4Lv	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
ウェ이터: 2Lv→3Lv	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
超越理由: 神の声を聞いた (ダルクレム)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
その後、第五の剣に導かれてしまったらしく、求道する。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
家庭の事情で故郷は捨ててきました (ナイトメアなので)。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉑
ふたつな (キング) は故郷のものです。決めポーズも故郷のものです。捨ててきました。若気の至りです。裏路地とかで遊んでました。たまに名残りでつい挑発系になります。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒
捨ててからは紳士なバリスタでコーヒの行商。ザ イ ア!	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉓
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉔

