

キャラクター名

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	練体師	性別		年齢	
冒険者Lv	6	経歴			
経験点	0				

技	9	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	9		2	20 + 2	3
体	14	敏捷度	8		1	18	3
		筋力	5		2	21 + 2	3
		生命力	1		3	18	3
心	7	知力	9		2	18	3
		精神力	5		0	12	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	6		
エンハンサー	1		
アルケミスト	1		
ライダー	5		

戦闘特技	
武器習熟A/ソード	1-281p
なぎ払い	1-288p
頑強	1-279p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	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	
キャッツアイ	
以心伝心	
騎獣強化	
探索指令	
高所攻撃	
人馬一体	
ヒールスプレー	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	6	9	9	9
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	プレートアーマー		21	-2	7
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター	合計値	7	7	

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
フランベルジュ	2H	23	0	2d+ 10	10	10	38										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 7	7

HP
51

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 8/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 8

MP
12

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 スマルティエの髪飾り	現在：生命力+1
耳 スマルティエの耳飾り	ビーズ
顔	
首 スマルティエの首飾り	ビーズ
背中	
右手 器用の腕輪	割ると命中が落ちるので割らない
腰 アルケミーキット	
足	
その他 筋力の腕輪	割るとDB下がる/剣がもてないので割らない

装備品	説明
左手 器用の指輪	割るよう

その他メモ [メモ] ・回復が足りるなら、ヒールスプレー→ウォーパルウェポンへ それに伴い、カードも種類と数を変更→騎獣用装備を買う←絶対足りないので買わない ・野外では馬とカニを両方出しておき、蟹に載った状態で馬の手綱を握り探索。 戦闘準備で馬を札でしよう。	自動失敗 チェック <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉑ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕
---	---

