キャラクター名: まいまい

プレイヤー名:

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り		
生まれ	密偵	性別		年齢	
冒険者Lv	12	経歴			
経験点	-95500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	16	器用度	4			20	3
		敏捷度	4			20	3
体	7	筋力	7			14	2
		生命力	7			14	2
心	4	知力	7			11	1
		精神力	7			11	1

技能	Lv.	技能	Lv.
スカウト	12		
エンハンサー	11		
バトルダンサー	11		

戦闘特技

舞い流し	bm35p		p
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p	全力攻撃	1-286p
影走り	2120p		p
トレジャーマスター	3143p		p
武器習熟A/格闘	1-281p		p
なぎ払い	1-288p		p
武器習熟S/格闘	1-281p		p
変幻自在	1-282p		p
斬り返し	1-286p		p
武器の達人	3-212p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
シャドウ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

	ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧				
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能 バトルダンサー		合計値	14	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
クォータースタッフ 防護点+1	2H	4	1	2d+ 15	12	13	14										
パラソルスピア	2H	20	-1	2d+ 13	10	13	30										
ハードキッカー グラップラー専用。キックを強化	1H#	15	-1	2d+ 13	11	16	30										

一般装備品 (消耗チェック)

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 -830 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	20 m	60 m

回避	防護点
2d+ 14	0

HP
50

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 15

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 17

MP
11

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

剣舞を演舞として　曲芸に片足突っ込んだ軽業師のような解釈でもアリかなって

ポール流派を使うバトダン
パラソルスピアと舞でどうも傾奇者みたいになったけど。ああ見えて諜報員の表の顔であるみたいなさ
11までの育成に大きな問題が2つ
・格闘型だとわかりやすい強みが薄く耐久不足が目立つ
・スピア型だと安定化が遅く、印象がファイターの劣化となる

武器の達人で回避を上げられるようになるという理由が大きいがSS格闘を利用しなければ無駄が大きすぎる
威力がA武器のパラソルスピア＝SS武器のレッグオブオナーとなるため前衛火力としての印象を良くするためにはぜひ買っておきたい
バトルメイジスタッフならマルアクで命中アップが可能。ドルイドも使える上に自然なら消費０＆主動作後に回避も上げられる。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟