

キャラクター名 アトルム	プレイヤー名
-----------------	--------

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	傭兵	性別		年齢	
冒険者Lv	7	経歴			
経験点	2000				

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
技	器用度	12	6		25 + 1	4	ファイター	7		
	敏捷度	7	4		18	3	エンハンサー	7		
体	筋力	1	6		22	3	アルケミスト	6		
	生命力	6	4		25	4	ジオマンサー	7		
心	知力	8			16	2				
	精神力	9	2		19	3				

戦闘特技		能力値	備考
タフネス	2122p		p
全力攻撃	1-286p		p
相克の標的	MA13p		p
相克の別離	MA13p		p
武器習熟A/ソード	1-281p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		備考
メディテーション	パークメール	
ストロングブラッド		
アンチボディ		
オウルビジョン		
キャッツアイ		
デーモンフィンガー		
マッスルベアー		
ジャイアントアーム		
リカバリア		
トロールバイタル		
タイタンフット		
クリティカルレイ		
パラライズミスト		
ヒールスプレー		

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	7	11	10	10
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	スプリントアーマー		15	-	5
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	10	5	

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
バスタードソード	1H両	17		2d+ 11	10	11	17										
バスタードソード	2H片	17		2d+ 11	10	11	27										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	18 m	54 m	2d+ 10	5	61

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 11	2d+ 10	19

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	ウェポンホルダー改
右手	器用指輪
腰	熟達のジオグラフ 3/3/3点保持、射程20m
足	
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手	器用指輪

その他メモ	自動失敗チェック
・これとは別に反省用のメモがあるので見る事。	□□□□⑤
・次回の課題	□□□□⑩
ベリーパイを絡める事。	□□□□⑮
パーティが分かれようが全状況で登場するようにする事。	□□□□⑳
遊び方を変える事。	□□□□㉑
行動のスケールを大きく。魔王を振り回してる感じで。	□□□□㉒
「魔域に警戒してピリピリしている」「一か所に留まる事に焦っている」「無意識に攻め入り方を考えて観察している」等理由を添えて状態を説明できるようにする。	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

