

キャラクター名  プレイヤー名

種族	ダークドwarf	種族特徴	暗視、黒炎の担い手		
生まれ	錬金術師	性別	男	年齢	
冒険者Lv	13	経歴			
経験点	-500				

技	9	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	15	17		41 + 1	7	フェンサー	13		
体	9	敏捷度	6	21		36 + 1	6	スカウト	7		
		筋力	9	9		27	4	エンハンサー	6		
心	8	生命力	2	15		26	4	バード	12		
		知力	1	2		11	1	アルケミスト	5		
		精神力	10	16		34	5	ウォーリーダー	3		

戦闘特技		言語	会話	読文
トレジャーハント	2120p	交易共通語	○	○
ファストアクション	2123p	ドワーフ語	○	○
両手利き	1-283p	汎用蛮族語	○	○
特殊楽器習熟	2-229p	魔動機文明語	○	○
マルチアクション	1-292p			
変幻自在	1-282p			
シユアパフォーマー	2-233p			
足さばき	2-227p			
終律増強	2-227p			
	p			
	p			

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	終律：華の宴
キャッツアイ	終律：火竜の舞
ビートルスキン	終律：水竜の轟
マッスルベアー	終律：白日の暖
ケンタウロスレッグ	パークメール
デーモンフィンガー	ヒールスプレー
終律：春の強風	ヴォーパルウェポン
終律：冬の寒風	クリティカルレイ
終律：夏の生命	イニシアティブブースト
終律：秋の実り	陣率：効力亢進
アトリビュート	強靱なる丈陣I
終律：獣の咆哮	強靱なる丈陣II
終律：蛇穴の苦痛	
終律：草原の息吹	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	0			
グラブラー	0			
フェンサー	13	20	19	17
シューター	0			

必要	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	バトラーズーツ	10	1	1
盾	フレックスグリップ加工シンバルシールド	9	2	2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	フェンサー	合計値	22	4

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	
イグニタイト加工の鍛製のパーカッションフレイル・カスタム+2 魔法の武器,OM+3,アビス加工(命中+1,炎属性ダメージ+1)	1H	12	2	2d+ 22	9	19	27											
イグニタイト加工の鍛製のパーカッションフレイル・カスタム+2 魔法の武器,OM+3,アビス加工(命中+1,炎属性ダメージ+1)	1H	12	2	2d+ 2	9	2	27											
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
10 <sub>m</sub>	39 <sub>m</sub>	117 <sub>m</sub>	2d+ 22	4	67
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+	0/X	2d+ 13	2d+ 17	2d+ 20	36

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 ラル=ヴェイネの羽冠	追加の主動作を行える可能性がある
耳 ラル=ヴェイネの金鎖	「装備部位：その他」を追加
顔 ディスプレイサー・ガジェット	「装備部位：その他」を追加
首 熊の爪	【マッスルベアー】の効果+1
背中 セービングマント	回避/抵抗失敗時魔法ダメージ-4
右手 神盗冥鎖	同時に2つのリングを付けられる
腰 多機能ブラックベルト	防護点+1、「装備部位：腰」を追加
足 軽技のブーツ	転倒しなくなる
その他 俊足の指輪	敏捷度+1、破壊で+13

装備品	説明
スマルティエの風切り布	1Rの間命中&回避+2
アームスフィア	筋力20の3本目の腕を得る
左手 巧みの指輪	器用度+1、破壊で+13
ブレードスカート	絶妙な回避時に敵にダメージを与える

その他メモ	自動失敗
※初期ダイスは割り振り、成長ダイスはルルp74参照&自分で3回ロールして追加 実際はもっと敏捷通りに...偏つたらいいなあ 証の予定はない	チェック
・OM、フレックスグリップ加工まで含めても筋力23あれば十分	□□□□⑤
・パラスマラカとパーカッションフレイルは武器説明がドラムスティックに近い方を選択 つまり絵面	□□□□⑩
ダドワの器用なら命中はなんとかなる。めいびー。	□□□□⑮
・変幻IIの宣言枠内訳はマルアク+シユアパフォーマー+パリプレ 主動作追加?知らない	□□□□⑳
・両手利きを乱撃に変えたら圧倒的に金が浮くんですね 穢れの角(Lv11)もMCC20点も買えちゃう	□□□□㉕
でもドラマーは両手で殴ってこそだろ...!!	□□□□㉙
・シユアパフォーマーの習得だいが後ろだけ大丈夫かな いうてマルアク習得から2週間だもんな... 魔法ダメージを信じる	□□□□㉚
半減でもやれるはずだ	□□□□㉟

