キャラクター名

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	軍師	性別	男	年齢	
冒険者Lv	13	経歴			
経験点	43500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	15	器用度	1	14		30	5
		敏捷度	1	9		25	4
体	8	筋力	2	20		30	5
		生命力	12	25		45	7
心	4	知力	2	4		10	1
		精神力	9	24		37	6

技能	Lv.	技能	Lv.
レンジャー	9		
ウォーリーダー	1		
バトルダンサー	13		

戦闘特技			
舞い流し	bm35p	武器の達人	3-212p
バトルマスター	3143p	防具習熟S/非金属鎧	1-282p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
武器習熟A/スピア	1-281p		p
斬り返し	1-286p		p
なぎ払い	1-288p		p
頑強	1-279p		p
武器習熟S/スピア	1-281p		p
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		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 5000 /合計 5000

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	17	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
				2d+													
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金	預金・借金
615200 G	G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	25 m	75 m

回避	防護点
2d+ 17	0

HP
99

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 20	2d+ 23

MP
37

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

・薙刀(スピア)で薙ぎ払うショタじいちゃんがやりたいというビルド。癖を出しすぎじゃないかい？
一旦15期にサラービアアイテムが来なかった想定で組んでみよう。サラービアアイテムがきたら採用される子が他にいるからな、どうせ

・エステルポールの斬り返しキックを薙刀でえいえいやりたい。薙ぎ払いを抜けて接近してきたやつを蹴りでガンッと…
・格闘とスピア併用する時点でほぼバトダン固定なんだけどそうすると回避型ド安定で。武士らしく鎧で受けたい本音〜〜

・武器達と斬り返し薙ぎまでは確定。道中は変幻も欲しいけどバトマス生えたらリビルドで消してよさそう。
あとはなんじゃろな。頑強と防具Sで耐久に振るか…？
ただSまで取って硬いの着たとてバクメビトスキ込みでようやく防護10点ぐらいなんだよな…
器用敏捷の成長を無礼まくって生命全ツッパしたらワンチャン？レスラーのない耐久バトダン不可能レベルでしんどくて笑うしかない。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟