

キャラクター名

— プレイヤー名 —————

種族	アビスボーン	種族特徴	アビスアイ、アビスカース付与		
生まれ	密偵	性別		年齢	
冒險者Lv	11	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	6			17	2
		敏捷度	4			15	2
体	7	筋力	9			16	2
		生命力	10			17	2
心	9	知力	5			14	2
		精神力	6			15	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	1	セージ	7
シューター	9	エンハンサー	6
プリースト/ピリ(悪意針)	1	アルケミスト	3
マギック	1	デーモンルーラー	11
スカウト	3	アビスガイザー	6
レンジャー	9	ダークハンター	2

戦闘特技

ルーンマスター	IB34 p	足さばき	2-227
治癒適性	2122 p		
不屈	2123 p		
ポーションマスター	2123 p		
鋭い目	2120 p		
弱点看破	2121 p		
武器習熟A/ボウ	1-281p		
必殺攻撃	1-288p		
武器習熟S/ボウ	1-281p		
マルチアクション	1-292p		
両手利き	1-283p		

練技/呪歌/騎芸/賦術

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	1	3	3	3
シューター	9	11	11	11

鎧と盾

鎧	盾	その他補正(防具習熟/回避行動 etc)	フェンサー	合計値	3	0
回避技能						

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
10 m	15 m	45 m	2d+ 3	0	50
魔物知識/弱点	先制力		生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 9	2d+ 5		2d+ 13	2d+ 13	72

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	1	3			
魔動機術	1	3			
召異魔法	11	13			

装備品	説明
頭 竜智のとんがり	
耳 ラル金	
顔 水飲み	
首 銀	
背中 セービング	
右手 ラルマナリング	
腰 グリ	
足 すりあまき	
その他 ラル観察	

装備品	説明
DG	
狩人	
ウェポン改	
風切り	
左手 操り	
補充の矢筒	

—その他×モー

接近、ロックオン、
悪意針2+ファスト1+ポニー1+スピリット1 [3*2]
要素ヒカルトは魔法ダメージが入る(ナイト)アサ

ミニットスタイルズ「効果」

・「ラップスクイーズ」「効果」
〔銀の矢〕を使って射撃攻撃を行い、命中を与えた場合には、ダメージは呪い属性の物理ダメージとなる。
さらに、ダメージを適用した後、対象はそのときの命中力判定の達成値を目標値として精神抵抗力判定を行わなければならない。
失敗したら、以下の呪い属性の効果が発生する。効果は3分(18ラウンド)の間持続し、累積しない。
・以降あらゆる行為判定にペナルティ修正を受けます。ラップスクイーズの場合は-2の行為判定にペナルティ
行為判定事ごとサイコロを振った後HPに「5」点の呪い属性の確定ダメージを受けることでこのペナルティをなかったことにするこ
と選べます。

自動失敗
チェック

□□□□⑤

□□□□⑩

□□□□⑯

□□□□⑳

□□□□㉑

□□□□㉓

□□□□㉕