

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	冒険者	性別		年齢	
冒険者Lv	16	経歴			
経験点	2280				

戦闘特技				言語	会話	読文
トレジャーハント	2120 p	二刀流	IB30 p	交易共通語	○	○
ファストアクション	2123 p	キャパシティ	IB29 p	魔動機文明語	○	○
影走り	2120 p	武器習熟A/ウォーハンマー	IB31 p	魔法文明語	○	○
トレジャーマスター	3143 p		p			
匠の技	3143 p		p			
魔法誘導	IB32 p		p			
マルチアクション	IB39 p		p			
命中強化	IB32 p		p			
回避行動	IB29 p		p			
足さばき	IB29 p		p			
両手利き	IB32 p		p			

技能	技能	基本	基本	基本追加	鎧と盾	必要			
	レベル	命中力	回避力	ダメージ		ランク	筋力	回避力	防護点
ファイター	0				鎧 ソフトレザー		7		3
グラップラー	0				盾				
フェンサー	16	24	27	19	その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2
シューター	0				回避技能 フェンサー	合計値		29	3

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
10 _m	71 _m	213 _m	2d+ 29	3	62	真語魔法	5	14			
						神聖魔法	2	11			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+ 0/x	2d+ 26	2d+ 18	2d+ 24	87							

その他メモ	自動失敗 チェック
○▼「征服の剣旗（せいふくのけんき）」消費MP：（冒険者レベル）×（冒険者レベル×1／5点） ・戦闘開始時、上記のMPを支払って効果を発動する。 エリア内にいる全ての敵に「剣旗」という状態異常を付与する。この効果は「2+N」ラウンド継続する。	☐ ☐ ☐ ☐ ⑤
・剣旗を受けている相手は、 打撃・斬撃・衝撃・純エネ・炎・水・氷・雷・風・土・毒・呪い・精神効果・病気の効果・ダメージを受けた場合に「スタック」を1獲得する。（同一の属性からスタックは重複せず、効果時間を加算する。）	☐ ☐ ☐ ☐ ⑩ ☐ ☐ ☐ ☐ ⑮ ☐ ☐ ☐ ☐ ⑳
・ラウンド開始時、“剣旗”を受けているキャラは 獲得しているスタックの数×N点分の軽減不可ダメージを与える。	☐ ☐ ☐ ☐ ㉕ ☐ ☐ ☐ ☐ ㉙ ☐ ☐ ☐ ☐ ㉙

キャラクター名

プレイヤー名

[illegible][illegible]