

キャラクター名

プレイヤー名

エレーナ

種族	ケンタウロス	種族特徴半馬半人、馬人の武術、弱点(土+3)			
生まれ	戦舞士	性別	女性	年齢	
冒険者Lv	16	経歴	2-4:戦いで逃げたことが無い		
経験点	50		4-1:人族の研究材料になっている/いた 2-6:人族の王に仕えている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	
技	9	器用度	17	26	2	54 + 2	9	
		敏捷度	6	37		52 + 2	9	
体	10	筋力	9	24		43 + 2	7	
		生命力	8	30	2	50	8	
心	7	知力	4			11	1	
		精神力	7	34		48	8	

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
マギテック	1						
スカウト	16						
エンハンサー	10						
アルケミスト	1						
ライダー	12						
バトルダンサー	16						

戦闘特技					
舞い流し	bm35p		BM35p		p
バトルマスター	3143p		p		p
トレジャーハント	2120p		p		p
ファストアクション	2123p		p		p
影走り	2120p		p		p
トレジャーマスター	3143p		p		p
匠の技	3143p		p		p
武器習熟A/アックス	1-281p		p		p
命中強化	2-230p		p		p
武器の達人	3-212p		p		p
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		p		p
回避行動	1-279p		p		p
全力攻撃	1-286p		p		p
斬り返し	1-286p		p		p
なぎ払い	1-288p		p		p
	p		p		p
武器習熟S/アックス	1-281p		p		p
防具習熟S/非金属鎧	1-282p		p		p

技能	基本 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	リUNKスベスト		8	2 3
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2 3
回避技能	バトルダンサー	合計値	29	7

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
イグニダイト製のダイナスト+2	2H	40		2d+ 27	11	30	100										
※値は武器+2により命中+1、追加ダメ+1、ダメージ加工で威力+10、加工費 83000G+160000G+4000=283000G																	
蹄	1H	1		2d+ 27	11	23	11										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

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
3 m	56 m	168 m	2d+ 29	7	110	魔動機術	1	2			

装備品		説明
頭	スマルティエのヘッドバンド	HP回復効果を受けた時、MPが[1]点回復
耳	マギスフィア(小)	
顔	狩人の目	魔物知識失敗時対象LVがわかる。成功時命中+1
首	スマルティエの銀鈴	「装備部位：その他」を得る。(次行装備品)
背中	セービングマント	回避や生命、精神抵抗失敗時に魔法ダメージ-4
右手	遡るスマルティエの宗匠の腕輪	ハイスルル加工、追加で腕輪装備可能
腰	アルケミーキット	
足		※種族特性で足装備不可、腰装備2個可
その他	魔石	

装備品		説明
	熊の爪	[マッスルベアー]の効果(筋力B)+1
左手	疾風の腕輪	
	多機能ブラックベルト	腰装備追加

その他メモ	自動失敗 チェック
【キャラ作成仕様項目】	
・【キャラコンセプト】：「頭の中、島津」（一撃必殺。防護は捨てた）	□□□□⑤
・【必要数値】	
1.火力：敵防護30点、ギミック起動60点_合算物理90点	□□□□⑩
結果:攻撃値_r100+42+27+5+3+4+12@11=固定値93(全力/バトル追加・高所3種/熊・筋肉/ヴォーバル/切返/円舞)⇒○:ただし全力攻撃では	□□□□⑮
回避-2なので注意	
2.命中：敵固定回避値32_固定値32点	□□□□⑳
結果:命中率_2d6@10+27+1+1+1+1=固定値31点(猫/悪魔/ササ/狩人)⇒△：1点足らず、仲間からの補助必要	□□□□㉕
3.回避：敵固定命中値36_固定値36点	
結果:回避率_2d6@10+29+2+1+1=固定値33点(阻害/超阻害/鹿/馬)⇒△：3点足らず、仲間からの補助必要	□□□□㉟
4.生精：敵固定魔力値34_固定値34点	□□□□㊳

[illegible]

名誉アイテム	点数	名誉アイテム	点数	名誉アイテム	点数
蛮族ソウ「白銀」	300				
人族ソウ「ハイペリオン」	700				
ダーク・ワークの鍛冶師アクション	300				
ダイナストの専用武器化	0				
多機能**ベルト購入費	0				
連なる**の指輪/腕輪購入費	0				
スカウト専用化	0				
リュンクスベスト専用化	0				
装飾品の専用化(HP,MP)	0				

[illegible][illegible]