

キャラクター名

プレイヤー名

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/惑いの霧（補助動作で使用。自分を対象にした相手の命中-1。6R使える）		
生まれ	練体師	性別		年齢	
冒険者Lv	9	経歴			
経験点	500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
技	11	器用度	7	1		19	3	フェンサー	5	ウォーリーダー	8
		敏捷度	7	6		24 + 1	4	ソーサラー	2	ダークハンター	2
体	5	筋力	3	3		11	1	コンジャラー	2		
		生命力	7	6		18	3	エンハンサー	2		
心	10	知力	7	6		23 + 1	4	アルケミスト	3		
		精神力	8	6		24	4	デーモンルーパー	9		

戦闘特技				言語			会話	読文
魔法拡大/数	1-289p		p	エルフ語			○	○
MP軽減/デーモンルーパー	1-283p		p	交易共通語			○	○
頑強	1-279p		p	魔神語			○	
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		p	魔動機文明語			○	○
ダブルキャスト	2-234p		p	魔法文明語			○	○
	p		p					
	p		p					
	p		p					
	p		p					
	p		p					
	p		p					

練技/呪歌/騎芸/賦術		
ガゼルフット		
ビートルスキン		
バークメイル		
パラライズミスト		
ヒールスプレー		
陣率：軍師の知略		
怒涛の攻陣Ⅰ		
怒涛の攻陣Ⅱ：施風		
陣率：抗拒の推断Ⅰ		
怒涛の攻陣Ⅲ：施刃		
怒涛の攻陣：Ⅳ輝斬		
陣率：掃討の勝鬨		
陣率：行使専心Ⅰ		

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	鎧と盾			
	ファイター	0			鎧	アラミドコート	必要ランク	必要筋力
	グラップラー	0			盾	妖精差別のバックラー（軍徽章）		必要回避力
	フェンサー	5	8	9	その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			必要防護点
	シューター	0			回避技能	フェンサー	合計値	

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+													
				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			25			75			2d+ 12			4			62			真語魔法			2			6											
																		操霊魔法			2			6											
魔物知識/弱点			先制力						生命抵抗			精神抵抗			MP			深智魔法			2			6											
2d+ 0/×			2d+ 12						2d+ 12			2d+ 14			65			召異魔法			9			13											

装備品		説明	装備品		説明
頭	セーフティメット	大ダメージのピンチを一度だけ無効化する。			
耳	召異の徽章				
顔	逃さずの眼鏡	貫通・突破で巻き込む1体を追加指定できる。			
首	□ッセリー二の調声器				
背中	セービングマント	回避や抵抗の失敗時に魔法ダメージ-4			
右手	知性の指輪				
腰	ブラックベルト				
足	立ち寝のレギンス	睡眠や気絶で転倒しない。	左手	俊足の指輪	
その他	信念のリング				

その他メモ	自動失敗チェック
	□□□□⑤
	□□□□⑩
	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉕
	□□□□㉙
	□□□□㉚

キャラクター名

プレイヤー名

[illegible][illegible]