

キャラクター名	プレイヤー名
エステル	

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[風、銀+2]		
生まれ	操霊術師	性別	女性	年齢	18
冒険者Lv	10	経歴	大切な約束をしている		
経験点	5280		神の声を聞いたことがある（と信じている） 一定期間の記憶が無い		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能		Lv.	技能	Lv.
技	5	器用度	5	1		11	1	ソーサラー		10		
		敏捷度	8			13	2	コンジャラー		2		
体	12	筋力	2	4		18 + 2	3	セージ		5		
		生命力	5	9		26	4					
心	13	知力	5	13		31 + 2	5					
		精神力	10	7		30	5					

戦闘特技			
鋭い目	2120 p		p
魔法誘導	223 p		p
魔法拡大/数	226 p		p
魔法収束	227 p		p
魔法制御	222 p		p
クリティカルキャスト	1B36 p		p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
ドレイク語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔法文明語 (ドラゴン語)	○	○

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 プレストアーマー		20		5
盾 タワーシールド		17		2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	合計値		0	8

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	
ナイフ 発動体加工/カードデッキ/アポート	1H投	1		2d+ 0	10	0	1											
ナイフ(予備) 発動体加工	1H投	1		2d+ 0	10	0	1											
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	18 m	54 m	2d+ 0	8	58

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	10	15			
操霊魔法	2	7			
深智魔法	2	15			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 11	2d+ 0	2d+ 14	2d+ 16	68

装備品	説明
頭 とんがり帽子	まもち+1
耳 聖印(ザイア)	師匠の妹の形見。原価設定
顔 ディスプレイヤー・ガジェット	E.知力腕輪
首 ただのリボン	素敵に変身しなくなった(金欠)
背中	
右手 腕輪/筋力	
腰 ブラックベルト	
足 韋駄天ブーツ	
その他 信念のリング	

装備品	説明
左手 腕輪/知力	

その他メモ	自動失敗チェック
【一般技能】バン職人(ベイクー) 5※不可の場合はコックLv5相当 / 商人(マーチャント) 5	□□□□⑤
【構築/戦術】	□□□□⑩
実際AWポイント割り振り換算-15と、能力値が全く恵まれていない。	□□□□⑮
成長は知力>精神>生命>筋力>敏捷>器用の順で行う。但しボーナスブレイクは出目4-6で積極的を狙う。	□□□□⑳
できることを極限まで絞ることで、不利な生まれを克服する。	□□□□㉑
種族特徴強化は実際ダメージ+1の恩恵しかない為、Lv11での二段階強化が入るまでは極力縛る。	□□□□㉒
基本戦術は制御Cキャストによる範囲削減。拡大エネジャバは消費の重さから禁呪指定。	□□□□㉓
タフパワー撒けるので支援も多少はできる。	□□□□㉔
	□□□□㉕

