

キャラクター名
ベトコン (仮)

プレイヤー名

種族: グラスランナー, 種族特徴: マナ不干渉、虫や植物との意思疎通, 生まれ: 密偵, 性別, 年齢, 冒険者Lv: 10, 経験点: -31000

能力値表: A-F, 成長, 他修正, 能力値, ボーナス

技能表: フェンサー, スカウト, エンハンサー, アルケミスト

戦闘特技表: 武器習熟/投擲, 回避行動, 武器習熟S/投擲, 挑発攻撃, 両手利き

言語表: 交易共通語, 魔動機文明語, グラスランナー語

練技/呪歌/騎芸/賦術表

名誉アイテム表: 名譽アイテム, 点数

技能表: ファイター, グラップラー, フェンサー, シューター

鎧と盾表: クロースアーマー, フェンサー

武器表: リッパーナイフ

一般装備品表: (消耗チェック)

所持金表: 所持金 -34860, 預金・借金 G

制限移動表: 制限移動 3, 通常移動 33, 全力移動 99

魔法技能表

魔物知識/弱点表: 魔物知識/弱点 2d+, 先制力 2d+ 9

装備品表: 頭, 耳, 顔, 首, 背中, 右手, 腰, 足, その他

装備品表: 説明欄

その他メモ: 23:09 (_rest_) 10d**3, 23:09 (_rest_) _rest_ -> 10d = [5,2,4,2,1,2,5,6,6,1] = 34, 23:09 (_rest_) _rest_ -> 10d = [2,4,6,1,2,2,4,5,6,4] = 36, 23:09 (_rest_) _rest_ -> 10d = [1,5,3,6,5,4,4,6,6,6] = 46, 23:27 (_rest_) #能力成長30回, 23:27 (_rest_) _rest_ -> [SW2キャラクター能力上昇 30回], 23:27 (_rest_) _rest_ -> [器用度][器用度 / 敏捷度][器用度 / 筋力 x 2][器用度 / 生命力][器用度 / 知力 x 2], 23:27 (_rest_) _rest_ -> [敏捷度][敏捷度 / 筋力 x 2][敏捷度 / 生命力 x 3][敏捷度 / 知力 x 4][敏捷度 / 精神力], 23:27 (_rest_) _rest_ -> [筋力][筋力 / 知力][筋力 / 精神力 x 3][生命力][生命力 / 知力 x 2]