

キャラクター名	
---------	--

クラス	CL
魔獣ハンター	1

装備

種族	守護属性
人間A	黄

精霊適正			
赤	青	緑	黄

部位	名称	重量	攻撃	命中	無色防	色防	行動
右手							
左手							
身体							
その他							
装身具							
合計		0	0	0	0	0	0

ステータス

HP	
DP	
力	
器用さ	
素早さ	
体力	
頭の良さ	
感覚	
運	

所持スキル		
名称	Lv	効果

道具			
名称	個数	重量	効果

★ステータス

HP	(0になったら戦闘不能)
蓄積ダスト	(100溜まったら魔人化⇒キャラロスト)
力	(与ダメージに影響)
器用さ	(命中に影響)
素早さ	(移動・回避に影響)
体力	(HP・頑強性に影響)
頭の良さ	(知識に影響)
感覚	(行動値に影響)
運	(その他)

開始 ボス前 END
30 50 95
1ターン15上昇想定

状態異常	状態異常強度が3種類設定されている(弱・中・強)
戦闘不能	戦闘が終わるまで行動不能になる。特定のスキルかアイテム以外ではHPが回復できない
暗闇	移動範囲が半減する。特定のスキルかアイテム以外では解除できない
(肉体系)	
毒	行動後ダメージ
麻痺	動きが鈍くなる
気絶	意識がない
拘束	移動に制限
(精神系)	
混乱	ランダムで行動
眠り	起きるまで無防備
激昂	与・被ダメージUP
洗脳	操られてる
隠密	姿を隠している。 移動したら隠密が解ける 戦闘中は攻撃対象に選択できない(範囲攻撃には巻き込まれる) 脱出判定の際には解除される ターン終了時に自動解除される

キャラクター名	
---------	--

クラス	CL
魔獣ハンター	1

装備

種族	守護属性
人間A	黄

精霊適正			
赤	青	緑	黄

部位	名称	重量	攻撃	命中	無色防	色防	行動
右手							
左手							
身体							
その他							
装身具							
合計		0	0	0	0	0	0

ステータス

HP	
DP	
力	
器用さ	
素早さ	
体力	
頭の良さ	
感覚	
運	

所持スキル		
名称	Lv	効果

道具			
名称	個数	重量	効果

★ステータス

HP	(0になったら戦闘不能)
蓄積ダスト	(100溜まったら魔人化⇒キャラロスト)
力	(与ダメージに影響)
器用さ	(命中に影響)
素早さ	(移動・回避に影響)
体力	(HP・頑強性に影響)
頭の良さ	(知識に影響)
感覚	(行動値に影響)
運	(その他)

開始 ボス前 END
30 50 95
1ターン15上昇想定

状態異常	状態異常強度が3種類設定されている(弱・中・強)
戦闘不能	戦闘が終わるまで行動不能になる。特定のスキルかアイテム以外ではHPが回復できない
暗闇	移動範囲が半減する。特定のスキルかアイテム以外では解除できない
(肉体系)	
毒	行動後ダメージ
麻痺	動きが鈍くなる
気絶	意識がない
拘束	移動に制限
(精神系)	
混乱	ランダムで行動
眠り	起きるまで無防備
激昂	与・被ダメージUP
洗脳	操られてる
隠密	姿を隠している。 移動したら隠密が解ける 戦闘中は攻撃対象に選択できない(範囲攻撃には巻き込まれる) 脱出判定の際には解除される ターン終了時に自動解除される

キャラクター名	
---------	--

クラス	CL
魔獣ハンター	1

装備

種族	守護属性
人間A	黄

精霊適正			
赤	青	緑	黄

部位	名称	重量	攻撃	命中	無色防	色防	行動
右手							
左手							
身体							
その他							
装身具							
合計		0	0	0	0	0	0

ステータス

HP	
DP	
力	
器用さ	
素早さ	
体力	
頭の良さ	
感覚	
運	

所持スキル		
名称	Lv	効果

道具			
名称	個数	重量	効果

★ステータス

HP	(0になったら戦闘不能)
蓄積ダスト	(100溜まったら魔人化⇒キャラロスト)
力	(与ダメージに影響)
器用さ	(命中に影響)
素早さ	(移動・回避に影響)
体力	(HP・頑強性に影響)
頭の良さ	(知識に影響)
感覚	(行動値に影響)
運	(その他)

開始 ボス前 END
30 50 95
1ターン15上昇想定

状態異常	状態異常強度が3種類設定されている(弱・中・強)
戦闘不能	戦闘が終わるまで行動不能になる。特定のスキルかアイテム以外ではHPが回復できない
暗闇	移動範囲が半減する。特定のスキルかアイテム以外では解除できない
(肉体系)	
毒	行動後ダメージ
麻痺	動きが鈍くなる
気絶	意識がない
拘束	移動に制限
(精神系)	
混乱	ランダムで行動
眠り	起きるまで無防備
激昂	与・被ダメージUP
洗脳	操られてる
隠密	姿を隠している。 移動したら隠密が解ける 戦闘中は攻撃対象に選択できない(範囲攻撃には巻き込まれる) 脱出判定の際には解除される ターン終了時に自動解除される

キャラクター名		クラス	CL	装備							
		魔獣ハンター	1								
種族	守護属性	精霊適正		部位	名称	重量	攻撃	命中	無色防	色防	行動
人間A	黄	赤	青	緑	黄						
ステータス		所持スキル		右手							
HP		名称	Lv	効果	左手						
DP					身体						
力					その他						
器用さ					装身具						
素早さ					合計	0	0	0	0	0	0
体力					道具						
頭の良さ					名称	個数	重量	効果			
感覚											
運											

★ステータス

HP	(0になったら戦闘不能)	開始	ボス前	END
蓄積ダスト	(100溜まったら魔人化⇒キャラロスト)	30	50	95
力	(与ダメージに影響)	1ターン15上昇想定		
器用さ	(命中に影響)			
素早さ	(移動・回避に影響)			
体力	(HP・頑強性に影響)			
頭の良さ	(知識に影響)			
感覚	(行動値に影響)			
運	(その他)			

状態異常	状態異常強度が3種類設定されている(弱・中・強)
戦闘不能	戦闘が終わるまで行動不能になる。特定のスキルかアイテム以外ではHPが回復できない
暗闇	移動範囲が半減する。特定のスキルかアイテム以外では解除できない
(肉体系)	
毒	行動後ダメージ
麻痺	動きが鈍くなる
気絶	意識がない
拘束	移動に制限
(精神系)	
混乱	ランダムで行動
眠り	起きるまで無防備
激昂	与・被ダメージUP
洗脳	操られてる
隠密	姿を隠している。 移動したら隠密が解ける 戦闘中は攻撃対象に選択できない(範囲攻撃には巻き込まれる) 脱出判定の際には解除される ターン終了時に自動解除される