

キャラクター名 ゼノマギ	プレイヤー名
-----------------	--------

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	魔導師	性別	男	年齢	20
冒険者Lv	15	経歴	魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	10320		未だ叶わない夢がある 溺れたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能		Lv.	技能	Lv.
技	4	器用度	6	12		22	3	ソーサラー	15			
		敏捷度	2	6		12	2	コンジャラー	15			
体	6	筋力	4	8		18	3	フェアリーティマー	2			
		生命力	12	17		35	5	マギテック	5			
心	12	知力	13	27		52 + 2	9	レンジャー	12			
		精神力	6	21		39	6	バード	5			

戦闘特技				言語			会話	読文
ルーンマスター	IB34 p	足さばき	IB29 p	巨人語	○			
治癒適性	2122 p	魔法制御	IB32 p	交易共通語	○	○		
不屈	2123 p			神紀文明語		○		
ポーションマスター	2123 p			ドラゴン語	○			
韋駄天	3142 p			ドレイク語	○			
魔法拡大/数	IB39 p			汎用蛮族語	○			
魔法誘導	IB32 p			魔動機文明語	○	○		
魔法収束	IB39 p			魔法文明語	○	○		
鷹の目	IB30 p			妖精語	○			
ダブルキャスト	IB37 p			バジリスク語	○			
魔晶石の達人	IB32 p							

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
ストロングブラッド	
アンチボディ	
ラビットイヤー	
スフィンクスノレッジ	
レジスタンス	
ビビッド	
ララバイ	
レクイエム	
アトリビュート	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	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	Manaコートプラス		1		8
盾	アステリアの守り		6		1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能				合計値	0 9

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
レイピア	1H	8		2d+ 0	10	0	8										
魔法の発動体				2d+													
				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
10 _m	24 _m	72 _m	2d+ 0	9	82	真語魔法	15	24			
						操霊魔法	15	24			
						深智魔法	15	24			
						妖精魔法	2	11			
						魔動機術	5	14			

装備品	説明	装備品	説明
頭	差配の宝冠 回復量を決定してから振り分ける		
耳	ウサギのピアス 聞き耳+2		
顔	ひらめき眼鏡 見識・探索+1		
首	ポーションインジェクター スカーレットポーションを仕込んでいる		
背中	野伏のサマルマント 炎、水・氷ダメージ-1		
右手	叡智の腕輪 ランク10の宝石を装着		
腰	華美なる宝石飾り OP:エフェクトウェポン、イクスプローラーアイド		
足	70-ティガマギフィア(杖)		
その他	叡智の腕輪		

その他メモ	自動失敗
八才くらいまでは象牙の塔で魔法文明に関する学者になるつもりだった。しかし、研究のための探索に熱中し、魔剣の迷宮に入り込み中で迷子になること数度。 「それならもう冒険者になれば？」との周囲の勧めで冒険者に。 以来、「実戦で魔法使うの楽しい」という理由で冒険者を続けている。	チェック □□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉕ □□□□㉙ □□□□㉟
一度、魔法の制御が緩くて足場を破壊してしまい、床下の水脈に落ちて溺れたことがある。 その経験から、「溺れないために、水の妖精と契約すればよいのでは？」と考え妖精魔法を習得したもの、あまり上達はせず。歌だとうまくいくんだけど。 しかし、別の系統の魔法を学ぶ楽しさを知り、魔動機術の勉強&実践を始めた。 そしてやはり実戦で使うのが習得の一番の早道なので、ますます冒険者業に精を出すことに。	

