キャラクター名
トーマ

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	一般人	性別		年齢	
冒険者Lv	15	経歴			
経験点	30500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	8	29		44	7
		敏捷度	8	21		36	6
体	7	筋力	8	9		24	4
		生命力	8	13		28	4
心	7	知力	8	53		68	11
		精神力	8	15		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	15		
コンジャラー	15		
マギテック	2		
スカウト	7		
レンジャー	9		
エンハンサー	5		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p	魔力撃	227 p
投げ攻撃	225 p	双撃	IB30 p
カウンター	2120 p	頑強	218 p
鎧貫き	IB39 p	超頑強	IB29 p
ルーンマスター	IB34 p	魔力撃強化	IB32 p
バトルマスター	3143 p	マルチアクション	IB39 p
トレジャーハント	2120 p	魔法拡大/時間	IB39 p
ファストアクション	2123 p	両手利き	IB32 p
治癒適性	2122 p		p
不屈	2123 p		p
ポーションマスター	2123 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
メディテーション	
アンチボディ	
ストロングブラッド	
スフィンクスノレッジ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

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			
グラップラー	15	22	21	19
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	アラミドコート		15	1	3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値		22	5

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+													

一般装備品 (消耗チェック)
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□

○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□
○□□○□□

所持金 379450 G
預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	36 m	108 m

回避	防護点
2d+ 22	5

HP
103

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 13

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 19	2d+ 20

MP
75

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	15	26			
魔動機術	2	13			

装備品		説明
頭	決死の鉢巻	
耳		
顔		
首	背水のネックレス	
背中	野武士の炎武帝のマント	
右手	グレンダールの火炎拳	
腰	多機能真ブラックベルト	
足	怪盗の足	
その他		

装備品		説明
左手		
	チャンピオンのロインクロス	

その他メモ

マルチアクション+魔力撃で魔法行使+3回殴打することを主眼に置いたアタッカー。
複数の味方を回復したいが攻撃もしたい、という場合マルアクは天地鳴乱に置換しヒーリングバレット2発+魔力撃3発(双撃あり)。
魔力撃で下がった継戦能力はブリンクやスケープ・ドール、カウンターなどで確保する。
いざとなったらイモータルも有る(ただしその後ほぼ死ぬ
グラップラーで超越し、封印撃を取得してそげぶするのが目標。大体のコア部位に攻撃障害があるのが難点だが...
ファントムカウンター?知らない子ですね(
超越した後は拡大イモータルを掛けても1回まで味方の穢れが増えなくなるため、使い勝手が大幅に向上する。ワードブレイクは(
パーティバランス的に範囲攻撃が不足しがちなので、テイルスイングの取得も一応検討中...その場合は宣言特技が多過ぎるが

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟