キャラクター名

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	9	経歴			
経験点	3000				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	7	3		17 + 1	3
		敏捷度	7			14	2
体	7	筋力	5			12	2
		生命力	5	3		15	2
心	7	知力	12	30		49 + 1	8
		精神力	12	24		43	7

技能	Lv.	技能	Lv.
コンジャラー	3		
プリースト/シーン	9		
セージ	3		
エンハンサー	1		
ウォーリーダー	5		
ミスティック	5		

戦闘特技			
魔法拡大/数	IB39 p		p
魔法誘導	IB32 p		p
牽制攻撃	IB36 p		p
MP軽減/プリースト	IB33 p		p
魔力撃	IB39 p		p
武器習熟A/スタッフ	IB31 p		p
魔力撃強化	IB32 p		p
鷹の目	IB30 p		p
足さばき	IB29 p		p
命中強化	IB32 p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語		○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
流麗なる俊陣Ⅰ	
流麗なる俊陣Ⅱ：陽炎	
軍師の知略□	
怒涛の攻陣Ⅰ	
流麗なる俊陣Ⅲ：浮身	
今回は省略	

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	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ペイルピンクローブ			2	1
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	合計値			2	2

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
マジックバスター (命中値魔力撃強化済) ランク効果：魔力撃を行うとき、MPを5消費することで、5点追加ダメージを与える。	2H	3	9	2d+ 14	12	4	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
魔晶石5点x2	○□□○□□
魔晶石3点	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 -11700 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	14 m	42 m

回避	防護点
2d+ 2	2

HP
44

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 11	2d+ 13

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 16

MP
79

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	3	11			
神聖魔法	9	17			

装備品		説明
頭		
耳	通話のピアス	
顔	セーフティメット	1度だけクリティカル/運命変転無効化/不慮の大ダメージ無効化(LL91p)
首	聖印の首飾り	
背中		
右手	巧みの指輪	
腰	ブラックベルト	
足		
その他	栄光の軍事徽章	2ランクの鼓咆から使用を始める

装備品		説明
左手	知性の指輪	

その他メモ

運命を視る者「1日の初めに予め2ｄダイスロールを3回行う。その結果のうちの（最低でも1つの）2ｄダイスロールを、1日のダイスロール必要時に好きなタイミングで使用出来る。但し、使用しないを選ぶことはほぼ出来ない。ガランがパーティにいれば、選ばないという選択肢を選ぶことが出来る。」

鼓咆範囲：半径60m

魔物知識(15/18/23)

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟