

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	学者	性別		年齢	
冒険者Lv	17	経歴			
経験点	47500				

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	3		8	1
		敏捷度	5		10	1
体	7	筋力	3		10	1
		生命力	4		11	1
心	9	知力	12	30	51	8
		精神力	12	18	39	6

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
セージ	17						

戦闘特技			
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
マナセーブ	2123p		p
マナ耐性	3144p		p
賢人の知恵	3142p		p
ワードブレイク	1B33p		p
キャパシティ	1B29p		p
回避行動	1B29p		p
魔法拡大/威力確実化	1B38p		p
魔法誘導	1B32p		p
足さばき	1B29p		p
魔法拡大/距離	1B39p		p
魔法拡大/時間	1B39p		p
魔法拡大/範囲	1B39p		p
武器習熟A/投擲	1B31p		p
	p		p
	p		p
	p		p

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
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	筋力	回避力
鎧			
盾			
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			1
回避技能	合計値		1 0

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
ナイフ	1H投	1		2d+	0	10	0	1									
ナイフ	1H投	1		2d+	0	10	0	1									
ナイフ	1H投	1		2d+	0	10	0	1									
ナイフ	1H投	1		2d+	0	10	0	1									
ナイフ	1H投	1		2d+	0	10	0	1									
ナイフ	1H投	1		2d+	0	10	0	1									
				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 <sub>m</sub>	10 <sub>m</sub>	30 <sub>m</sub>	2d+	1 0	62						
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+	25	2d+	0	54							

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
特種能力 テレポートマスター 自身が持っているテレポート能力を補助動作で使える	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
キャッチヒーリング 毎ターン開始時に体力が全回復する。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
スイッチテレポート 視界に入った対象と位置を入れ替える。入れ替えられた対象が抵抗した場合、行使側が冒険者レベル+知力ボーナス、受動側は精神抵抗で判定を行う。 入れ替えられた対象は速度が0になる。対象が生物以外の物体であった場合は自動成功する。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉖

