キャラクター名

プレイヤー名

種族	メリア	種族特徴	繁茂する生命		
生まれ	妖精使い	性別		年齢	
冒険者Lv	13	経歴			
経験点	-101500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	3	2		13	2
		敏捷度	5	10		23	3
体	7	筋力	1	6		14	2
		生命力	14	9		30	5
心	14	知力	5	15		34	5
		精神力	4	12		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
ﾌﾟﾘｰｽﾄ/慈愛と復讐の女神ﾐﾘｯﾂｧ	10		
フェアリーテイマー	13		
セージ	9		
エンハンサー	5		

戦闘特技

ルーンマスター	IB34 p		p
鋭い目	2120 p		p
弱点看破	2121 p		p
マナセーブ	2123 p		p
魔法拡大/数	1-289 p		p
ターゲッティング	1-280 p		p
武器習熟A/スタッフ	1-281 p		p
武器習熟S/スタッフ	1-281 p		p
クリティカルキャスト	2-233 p		p
魔力強化	2-230 p		p
魔法拡大/すべて	1-290 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術

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				
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能		合計値	0	0

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ﾀﾞﾒｰｼﾞ	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 1200 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	23 m	69 m

回避	防護点
2d+ 0	0

HP
69

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 14	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 18	2d+ 18

MP
99

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	10	17			
妖精魔法	13	20			

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

マインドクラッシュからのフリーズを決める構成
その特性上2.0のWT相当のルールが妖精魔法に適応されてからが本番

▽育成方針など
妖精魔法といえば魔法制御と言いたいところだけどくっそ前提が重いので制御は諦める
使いたい魔法の特性上《バイオレットキャスト》が適応できないので《魔力強化》で達成値を稼ぐ
クリティカルキャストは自由枠、ダブルキャストか魔法収束あたりと選択。
セージ技能もスカウトに置き換えることも可能。魔力強化の餌も実はなんでもいいが今回はリベンジフォース目的でプリ

自動失敗チェック

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