

キャラクター名 コラソン	プレイヤー名
-----------------	--------

種族	ハイマン	種族特徴	デジャヴ、魔法の申し子		
生まれ	学者	性別	男性	年齢	15歳
冒険者Lv	15	経歴	誰かを救ったことがある		
経験点	5910		のめりこむ趣味がある 本来とは異なる性別として育てられた		

技	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	10	7		24	4	ファイター	2	エンハンサー	5
体	5	敏捷度	5	14		26	4	ソーサラー	2	アルケミスト	1
		筋力	8	9		22	3	コンジャラー	11	グリモワール	15
心	15	生命力	3	19		27	4	スカウト	1	アーティザン	10
		知力	6	32		53	8	レンジャー	1		
		精神力	4	23		42	7	セージ	7		

戦闘特技				言語			会話	読文
ルーンマスター	IB34 p			交易共通語		○	○	
鋭い目	2120 p			神紀文明語			○	
弱点看破	2121 p			ドラゴン語		○		
魔法誘導	IB32 p			ドレイク語		○		
武器習熟A/スピア	IB31 p			汎用蛮族語		○	○	
魔法収束	IB39 p			魔動機文明語		○	○	
武器習熟S/スピア	IB31 p			魔法文明語		○	○	
魔法制御	IB32 p			妖魔語		○		
武器の達人	IB31 p			バジリスク語		○		
魔力強化	IB32 p							
クリティカルキャスト	IB36 p							

練技/呪歌/騎芸/賦術		
アンチボディ	機先の運び/+2	
ストロングブラッド	魔導即応	
ビートルスキン		
メディテーション		
スフィンクスノレッジ		
ヴォーパルウェポン		
魔物知識増強/+2		
誤射防止		
MP自動回復/+1		
姿勢補助		
魔力増強/+1		
魔法クリティカル増強/-1		
戦場把握		
回復効果クリティカル		

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	2	6	6	5
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	防護点
鎧	ソフトレザー		7	0	3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター	合計値	6	3	

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	
グノーシス	2H	8		2d+	0	12	0	43										
手番開始時に宣言すると魔力+2し、MPが2点減少																		
エンハンストゥーム	1H	1		2d+	0	0												
操りの腕輪で所持。魔力増強/+1。固有MP5点																		
エンハンストゥーム	1H	1		2d+	0	0												
操りの腕輪で所持。魔法クリティカル増強/-1。固有MP5点																		
				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
3	26	78	2d+	6	3	72					
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+	15	2d+	5	126							

装備品	説明	装備品	説明
頭 アーティザンハット/4	魔物知識増強/+2。戦場把握、魔導即応、魔導即応。固有MP20点		
耳 数多の蝙蝠の耳飾り	「部位:耳」枠を追加。見えない状態等のペナルティを-2に軽減	L	
顔			
首 アーティザンネックレス/2	MP自動回復/+1、回復効果ケイカ。固有MP10点		
背中 苦悶の歯車	【-苦悶の歯車-】が行使可能。Xt参照		
右手 操りの腕輪	見えない手で「用法:1H」のアイテムを装備・使用する	左手 操りの腕輪	見えない手で「用法:1H」のアイテムを装備・使用する
腰 アルケミーキット	賦術の使用に必要、マリアカドの粗製に必要		
足 アーティザンシューズ/1	機先の運び/+2。固有MP5点		
その他マナリング・オリギナル	自動回復/+1。固有MPを消費することで100%回復し、さらに10%増強できる魔力増強		

その他メモ	自動失敗
名称: マナリング・オリジナル	チェック
形状: 魔法文明語が刻まれた金色の腕輪	□□□□⑤
知名度: 17	□□□□⑩
アイテム区分: 装飾品: 手	□□□□⑮
製作時期: 古代魔法文明	□□□□⑳
概要: 魔法を上手く使用できる	□□□□㉑
	□□□□㉒
この装備は魔法の発動体として扱います。	□□□□㉓
装備者が魔法を行使した場合、その魔法が与えるダメージを+1します。この効果は直接ダメージを与える魔法に限られます。	□□□□㉔
装備者が補助動作で最大MPと現在MPを5点消費することで、行使判定に+1のボーナス修正を受けます。	□□□□㉕
更に最大MPと現在MPを10点消費することで、魔力が+1されます。これらの効果は、どちらも1R持続します。	□□□□㉖
これらの消費は原則として軽減や肩代わりをさせることができません。消費されたMPは24時間経過することに1点ずつ回復します。	□□□□㉗
	□□□□㉘

