

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	神官	性別		年齢	
冒険者Lv	14	経歴			
経験点	4790				

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	6	9	8	27	4
敏捷度	7	9	2	22	3
筋力	8	7	3	29	4
生命力	3	10	6	30	5
知力	6	10	16	47 + 1	8
精神力	7	13	5	40	6

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7						
プリースト/ティダン	14						
レンジャー	8						
セージ	13						
エンハンサー	6						

戦闘特技					
タフネス	2122p	武器習熟S/メイス	IB31p		p
ルーンマスター	IB34p	魔法収束	IB39p		p
治癒適性	2122p	魔法制御	IB32p		p
不屈	2123p	防具の達人	IB32p		p
鋭い目	2120p	武器の達人	IB31p		p
弱点看破	2121p	頑強	IB29p		p
マナセーブ	2123p		p		p
マナ耐性	3144p		p		p
魔法誘導	IB32p		p		p
魔法拡大/数	IB39p		p		p
MP軽減/プリースト	IB33p		p		p
鷹の目	IB30p		p		p
魔晶石の達人	IB32p		p		p
防具習熟A/金属鎧	IB31p		p		p
防具習熟A/盾	IB31p		p		p
防具習熟S/金属鎧	IB32p		p		p
防具習熟S/盾	IB32p		p		p
武器習熟A/メイス	IB31p		p		p

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	7	11	10	11
グラブラー	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	魔法	盾			
魔法の防弾加工のフルメタルアーマー+1				17	-1	19
盾	ホプライトシールド			15	0	4
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)						6
回避技能	ファイター			合計値	9	30

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
ミスリルメイス	1H	15	2	2d+ 13	12	14	15										
銀製 お得意様価格				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	22 m	66 m

回避	防護点
2d+ 9	30

HP
102

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	14	22			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 21	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 19	2d+ 22

MP
97

装備品	説明
頭 聖王の冠	この冠はかつて神々の王が着用していたもので、その力によって、着用者はあらゆる魔法の攻撃から守られる。
耳	
顔	
首 奇跡の首飾り	この首飾りはかつて神々の王が着用していたもので、その力によって、着用者はあらゆる魔法の攻撃から守られる。
背中 英雄のマント	
右手 正しき信念のリング	
腰 ブラックベルト	
足 聖印	
その他 知力の指輪	

装備品	説明
左手 陽光の指輪	

その他メモ	自動失敗チェック
宣言特技「暴走魔力」を自動取得。概要：消費MP+2、威力表を算出する魔法を行使した場合、最初の1回分のみ目+2する(クリティカルによる振り足しには適用されない。魔法拡大/数で複数の対象をとり、それぞれに威力表の算出を行った場合、それぞれの対象すべての最初の1回分で有効)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
"魔法行使時、消費MP-1 常にMP最大値+15"	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
宣言特技「バイオレンスキャスト」を自動取得。概要：威力を参照する効果のみの魔法行使時、魔力+4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
すべての行為判定を1d+冒険者Lvで代用の判定を可能(能力値Bは加算しない、戦闘中の行為判定も含む、魔物知識判定の弱点は適用されない、自動成功・自動失敗は発生しない)	<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"/> ㉑
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉓

