

キャラクター名 トルティーヤショウロンポー (人間時:トウヤ)	プレイヤー名
------------------------------------	--------

<b>種族</b>	タビット	<b>種族特徴</b>	第六感		
<b>生まれ</b>	学者	<b>性別</b>	男	<b>年齢</b>	21
<b>冒険者Lv</b>	16	<b>経歴</b>	ガキ大将だった。		
<b>経験点</b>	2500		「負けず嫌い」と評されたことがある。 告白されたことがある。		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.		
技 5	器用度	6	13		24	4	4	グロウパー	16	セージ	9
	敏捷度	5	22	-6	26	4	4	コンジャラー	12	エンハンサー	5
体 8	筋力	3	16		27	4	4	フェアリーティマー	10	アルケミスト	2
	生命力	10	17		35	5	5	マジテック	6	ウォーリーダー	1
心 9	知力	15	55		79	13	13	スカウト	3	ミスティック	1
	精神力	8	32		49	8	8	レンジャー	9		

戦闘特技	追加攻撃	220 p	マナーセーブ	2123p
	投げ攻撃	225 p	魔力撃	1B39 p
	カウンター	2120p	両手利き	1B32 p
	鎧貫き	1B39 p	魔法拡大/数	1B39 p
	ルーンマスター	1B34 p	魔力強化	1B32 p
	バトルマスター	3143 p	魔力撃強化	1B32 p
	治癒適正	2122 p	マルチアクション	1B39 p
	不屈	2123 p	防具習熟A/金属鎧	1B31 p
	ポーシヨウマスター	2123 p	防具習熟S/金属鎧	1B32 p
	鋭い目	2120 p	ファントムカウンター	FC26p
	弱点看破	2121 p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	
ミアキス語	○	
猿津弁	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ストロングブラッド	
アンチボディ	
ビートルスキン	
マッスルベアー	
スフィンクスノレッジ	
バークメール	
クラッシュファンク	
軍師の知略	

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			
グロウパー	16	20	20	20
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク	必要筋力	必要回避力	必要防護点
鎧	ミスリルプレート++		8	-2	13
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					4
回避技能	グロウパー	合計値		18	19

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
パワーリスト (前提) クリエイトウェポン	1H	5		2d+ 20	9	20	10										
サーペンタインガン 射程10m、装填3	1H	1		2d+ 0	11	21											
スパイクブーツ グロウパー専用、キック強化、発動体	1H#	1		2d+ 20	10	20	11										
ジャベリン 戦旗槍 (独立)	1H投	5	-1	2d+ -1	10	0	10										
				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 m	26 m	78 m	2d+ 18	19	83	操霊魔法	12	27			
						妖精魔法	10	25			
						魔動機術	6	21			

装備品	説明	装備品	説明
頭 マギスフィア小	クリエイトウェポン		
耳 石人の耳飾り	敏捷度-6、防護点+1		
顔 フロートイングスフィア中	オートガード・ヒーリングパレット		
首 幸運のお守り	戦利品判定+1		
背中 野伏のサーマルント	炎、水氷ダメージ-1		
右手 信念のリング	精神抵抗+1		
腰 多機能真ブラックベルト	防護点+2		
足 魔剣トルティーヤ	魔剣解放で知力+30、人間化(MP12消費)		
その他 軽業ブーツ	転倒しない		
		クイックドレッサー	一瞬で防具を着替える
		左手 アルケミーキット	賦術の行使に必要
			不撓のバックル
			〈ガン〉を精神抵抗で受ける

その他メモ		自動失敗
【幸運は富をもたらす】の占瞳結果表		チェック
達成値	結果	○ <input type="checkbox"/>
自動失敗	翌日まで、占者は聞き耳判定と危機感知判定に-1のペナルティ修正。この効果は累積する。	○ <input type="checkbox"/>
~8	幸運は微笑まず、効果なし。代償: HP 6	○ <input type="checkbox"/>
9~10	幸運は微笑まず、効果なし。代償: MP 3	○ <input type="checkbox"/>
11~14	対象は1時間の間、+1のボーナス修正を得る。代償: MP 2	○ <input type="checkbox"/>
15~19	対象は1時間の間、+2のボーナス修正を得る。代償: MP/HP 10	○ <input type="checkbox"/>
20~	対象は1日の間、+1のボーナス修正を得る。代償: MP 3	○ <input type="checkbox"/>
自動成功	対象は+1のボーナスを得た上で、一つの部位に対して二回戦利品決定を行い、その両方で戦利品を獲得する機会を得る。必要とする時間は2回で10分。代償: MP 3	○ <input type="checkbox"/>
		○ <input type="checkbox"/>
		○ <input type="checkbox"/>

