

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	戦士	性別		年齢	
冒険者Lv	11	経歴			
経験点	1249				

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
技	器用度	6	9		22 + 2	4	ファイター	11		
	敏捷度	8	5		20 + 2	3	マジテック	11		
体	筋力	8			17	2	スカウト	2		
	生命力	7	3		19	3	エンハンサー	7		
心	知力	7	4		16	2				
	精神力	7	4		16	2				

戦闘特技		能力値	備考
タフネス	2122	p	p
ルーンマスター	1B34	p	p
両手利き	1B32	p	p
二刀流	1B30	p	p
双撃	1B30	p	p
精密射撃	1B30	p	p
魔力撃	1B39	p	p
魔力撃強化	1B32	p	p
		p	p
		p	p
		p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ガゼルフット	
ビートルスキン	
メディテーション	
デーモンフィンガー	
スフィンクスノレッジ	
ジャイアントアーム	

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	11	15	14	13
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	ハードレザー		13		4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	4
回避技能	ファイター	合計値		15	8

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
タルワール	1H	15		2d+ 15	10	13	20										
タルワール	1H	15		2d+ 15	10	13	20										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 _m	27 _m	81 _m	2d+ 15	8	67
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+	0/X	2d+ 5	2d+ 14	2d+ 13	49

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	11	13			

装備品	説明
頭	_____
耳	_____
顔	_____
首	_____
背中	マジスフィア (大)
右手	疾風の腕輪
腰	ポーションインジェクター
足	韋駄天ブーツ
その他	_____

装備品	説明

左手	宗匠の腕輪

その他メモ	自動失敗チェック
○???? 礼の記憶が失われている為、その真相は不明。 ただ只管に、精神力の高揚で力が沸き上がる特殊な体質をしている。 戦闘時、常時全ての判定に「+精神B」が追加されます。	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓
▽不屈の精神 上記の体質に応じて、精神力さえあれば無茶な行動や覚醒も引き起こせる可能性。 戦闘特技《不屈》を習得している状態になりますが、判定の際必要になるのは「精神抵抗力」となります。	□□□□㉔ □□□□㉕ □□□□㉖ □□□□㉗
▼魔法破壊(スペルブラスト)【1R/1】前提：魔力撃 魔法を斬って防ぐ、という。言うは易し、行方は難しの奥義。	□□□□㉘ □□□□㉙

