

キャラクター名 マンセマット	プレイヤー名
-------------------	--------

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	魔術師	性別	女性	年齢	5407歳
冒険者Lv	15	経歴	求婚されたことがある		
経験点	1090		5つ以上の地方に行ったことがある 旅をしたことがない		

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	7	10		24	4				
体	10	敏捷度	11	13		31	5	コンジャラー	1		
		筋力	6	8		24	4	プリースト/ヒューレ	10		
心	13	生命力	6	18		34	5	セージ	9		
		知力	12	38		63 + 2	10	エンハンサー	6		
		精神力	11	24		48	8	グリモワール	4		

戦闘特技				言語			会話	読文
ルーンマスター	IB34 p	ダブルキャスト	IB37 p	エルフ語		○	○	
鋭い目	2120 p			巨人語		○		
弱点看破	2121 p			交易共通語		○	○	
マナセーブ	2123 p			神紀文明語			○	
武器習熟A/スタッフ	IB31 p			ドラゴン語		○		
魔法収束	IB39 p			ドレイク語		○		
魔器習熟A	AG43 p			汎用蛮族語		○	○	
武器習熟S/スタッフ	IB31 p			魔法文明語		○	○	
魔力強化	IB32 p			妖魔語		○		
魔器習熟S	AG43 p			バジリスク語		○		
武器の達人	IB31 p			ケンタウロス語		○		

練技/呪歌/騎芸/賦術	
アンチボディ	マナ吸収
ストロングブラッド	機先の運び/+2
ビートルスキン	双魔増強
メディテーション	魔力超増強/+1
スフィンクスノレッジ	魔導即応
ケンタウロスレッジ	
秘奥ダメージ増強/+1	
誤射防止	
能力値増強/+2	
魔法ダメージ軽減/-1	
魔力増強/+1	
浮遊魔導書	
戦場把握	
抵抗力増強/+1	

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	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	筋力	回避力	防護点
鎧	ルミナスレザー		11		5
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	合計値				0 7

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
アイオーン	2H	8	1	2d+ 1	12	3	38										
グノーシス	2H	8	2	2d+ 2	12	3	43										
ルミナストゥーム	1H			2d+ 0		0											
ルミナストゥーム	1H			2d+ 0		0											
				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 m	31 m	93 m	2d+ 0	7	81	真語魔法	15	27			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP		操霊魔法	1	13			
2d+ 19	2d+ 0	2d+ 20	2d+ 23	140		深智魔法	1	27			
						神聖魔法	10	22			
						秘奥魔法	4	16			

装備品	説明
頭 アーティザンハット/4	誤射防止、戦場把握、。固有MP20点
耳 数多の蝙蝠の耳飾り	「部位:耳」種を追加、見えない状態等のペナルティを-2に軽減
顔 勇者の証・技	戦った後の成長の出目に「1」/「2」が含まれていなかった場合、追加で1個振ってそれを採用する
背中 叡知の魔紋	知力+2、破壊すると知力+14
腰 アーティザンシューズ/1	機先の運び/+2。固有MP5点
その他 勇者の証・心	戦った後の成長の出目に「5」/「6」が含まれていなかった場合、追加で1個振ってそれを採用する

装備品	説明
L 聖印	神聖魔法の行使に必要
左手 アーティザンリング/4	能力値増強/+1、抵抗力増強/+1、。固有MP20点
勇者の証・体	戦った後の成長の出目に「3」/「4」が含まれていなかった場合、追加で1個振ってそれを採用する

その他メモ	自動失敗
1d100 酒耐性 SwordWorld2.0 : (1D100) → 26	チェック □□□□⑤
1d100 料理が高い程出来る SwordWorld2.0 : (1D100) → 27	□□□□⑩
1d6-3 覚えられる？ SwordWorld2.0 : (1D6-3) → 6[6]-3 → 3	□□□□⑮
その気になればある程度は行けるらしい	□□□□㉔
	□□□□㉔
	□□□□㉔
	□□□□㉔
	□□□□㉔
	□□□□㉔
11:25 (takashi_macros) Fuhi -> 物心がついた時には独りだった	□□□□㉔

