

キャラクター名  
アマリス

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	女	年齢	16
冒険者Lv	5	経歴			
経験点	1140				

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	2			9	1
敏捷度	6	4		17	2
筋力	11	2		18	3
生命力	6	3		14	2
知力	6	2		23 + 2	4
精神力	6			21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェアリーテイマー	5		
セージ	4		
ウォーリーダー	3		

戦闘特技		能力値	備考
魔法誘導	223 p		p
魔法拡大/数	1B39 p		p
魔法収束	1B39 p		p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
軍師の知略	
怒涛の攻陣Ⅰ	
怒涛の攻陣Ⅱ：旋風	

名誉アイテム	点数
名誉点所持 56 /合計 56	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
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	ハードレザー		13		4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能				合計値	0 4

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
				2d+													
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食(1週間分)	○□□○□□
救命草	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	575 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	17 m	51 m	2d+ 0	4	29

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 8	2d+ 5	2d+ 7	2d+ 8	36

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	5	10			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	ロングマント 膝下の長さの外套
右手	叡智の腕輪
腰	ベルト
足	ロングブーツ
その他	

装備品	説明
左手	
軍師徽章	鼓砲を使用するのに必要

<p>—その他メモ—</p> <p>種族特徴：[デジャヴ] 1日に1回だけ、魔法の「行使判定」以外の、知力ボーナスを基準とする判定を行うとき、事前に宣言することで、判定に+2のボーナス修正を得られます。 [魔法の申し子] すべての魔力が1点上昇します。また、行使判定で自動成功(6ゾロ)した場合、その魔法のMP消費は「0」になります(魔法の効果は表します)。魔晶石や使い魔などで代用しようとしていた場合も、消費せずに済みます。</p> <p>種族特徴の強化：[魔法の申し子] 冒険者Lvが6以上になると、行使判定で自動失敗(1ゾロ)した場合も、MP消費が「0」になります。 冒険者Lvが11以上になると、さらにすべての魔力が+1(合計+2)されます。</p> <p>コレヒト王国出身。</p>	<p>自動失敗チェック</p> <p>○□□□⑤</p> <p>○□□□⑩</p> <p>○□□□⑮</p> <p>○□□□㉔</p> <p>○□□□㉙</p> <p>○□□□㉔</p> <p>○□□□㉙</p>
--	--