

キャラクター名

コンスタンツェ

プレイヤー名

種族	メリア	種族特徴	繁茂する生命		
生まれ	魔導師	性別	女	年齢	1 8 歳
冒険者Lv	8	経歴	予知夢をみたことがある		
経験点	470		異種族の友達がいる 異性の家族がいない		

技 体 心	8	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	4	7		19	3		8		
	5	敏捷度	6	5		19	3	コンジャラー	8	エンハンサー	
		筋力	6	5		16 + 2	3		7		
	16	生命力	8	1	1	15	2	ライダー	2	ウオーリーダー	
		知力	4	10		30	5		6		
		精神力	6	9		31	5		3		

戦闘特技				言語			会話	読文
牽制攻撃	1-286p		p	交易共通語			○	○
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		p	魔法文明語			○	○
マルチアクション	1-292p		p	妖精語			○	
変幻自在	1-282p		p					
	p		p					
	p		p					
	p		p					
	p		p					
	p		p					
	p		p					
	p		p					

練技/呪歌/騎芸/賦術		
ガゼルフット		
キャッツアイ		
探索指令		
騎獣強化		
攻撃阻害		
HP強化		
人馬一体		
HP超強化		
陣率：軍師の知略		
怒濤の攻陣Ⅰ		
怒濤の攻陣Ⅱ：烈火		

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	鎧と盾				
	ファイター	0			鎧	ファインレザー＋1		必要ランク	筋力
	グラップラー	0			盾	栄光なきバックラー		回避力	防護点
	フェンサー	8	11	11	その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1
	シューター	0			回避技能	フェンサー	合計値	15	9

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
足絡みのバトルメイジスタッフ 防護点 + 1	2H	9	2	2d+ 13	11	12	19										
アビス強化				2d+ 0		0											
機行時 戦闘中の手番開始時に1 dし、出目が「1」ならその場で即座に転倒する。手番中には起き上がれない。				2d+													
				2d+													
				2d+													
				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	19 m	57 m	2d+ 15	9	41	真語魔法	8	13			
						操霊魔法	7	12			
						深智魔法	7	13			

装備品		説明	装備品		説明
頭	スマルティエのヘッドバンド	HP回復効果を受けたときにMP 1点回復			
耳	ラル=ヴェイネの金鎖	「装備部位：その他」を得る			
顔	狩人の目	魔物知識判定に成功時、命中力判定＋1			
首	スマルティエの銀鈴	「装備部位：その他」を得る			
背中	セービングマント	回避や抵抗失敗時に魔法ダメージ－4			
右手	正しき信念のリング	精神抵抗力判定＋2	左手 虹の詰まった指輪		〈マナリング〉と同等
腰	ブラックベルト	防護点＋1			
足	軽業のブーツ	転倒しなくなる			
その他レッサー・アームスフィア		筋力 1 の 3 本目の腕を得る	スマルティエの怪力の腕輪		筋力＋2

その他メモ		自動失敗チェック
冒険に出た理由：最強の存在になるため		□□□□⑤
※虹の詰まった指輪 装飾品:手 名前が違っただけで基本効果は<マナリング>と同じ物。 当然<マナリング><ラル=ヴェイネのマナリング>とは重複しない。		□□□□⑩
		□□□□⑮
通常の<マナリング>との違いは下記の点。		□□□□⑳
・<聖印>を装備又は所持している者がこのアイテムを装備又は所持していると、全ての魔力が-2される。		□□□□㉕
		□□□□㉙
		□□□□㉚

[illegible][illegible]