キャラクター名: アバー・T・ロウ

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	操霊術師	性別	男性	年齢	20
冒険者Lv	8	経歴	始まりの剣を求めている		
経験点	0		血縁者と死別した事がある		
			歳の離れた友人がいる（いた）		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	10	4		21 + 2	3
		敏捷度	4	4		15 + 2	2
体	7	筋力	8	3		18	3
		生命力	5	2	4	18	3
心	13	知力	3	5		21 + 2	3
		精神力	1	4		18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7		
コンジャラー	8		
スカウト	4		
セージ	5		
エンハンサー	2		

戦闘特技

タフネス	2122p		p
鋭い目	2120p		p
魔法拡大/数	1-289p		p
魔力撃	1-292p		p
頑強	1-279p		p
マルチアクション	1-292p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

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

練技/呪歌/騎芸/賦術

ビートルスキン		
マッスルベアー		

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	7	10	9	10
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7	0	3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター		合計値	9	5

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
オークスタッフ 防護点+1、魔法の発動体を兼ねる	2H	11	1	2d+ 12	12	10	21										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	17 m	51 m

回避	防護点
2d+ 9	5

HP
72

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 8	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 11

MP
42

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	8	12			

装備品		説明
頭	とんがり帽子	魔物知識判定+1
耳	スマルティエの聴音器	10m手前から聞き耳判定を行える
顔	スマルティエの眼鏡	
首	スマルティエの銀鈴	装備部位：その他を得る
背中	スマルティエのサバイバルコート	
右手	スマルティエの叡智の腕輪	
腰	ブラックベルト	
足	スマルティエのアンクルスリーブ	転倒から起き上がった時のペナルティ修正を-1にする
その他	スマルティエの宗匠の腕輪	

装備品		説明
左手	スマルティエの疾風の腕輪	
	熊の爪	マッスルベアーの筋力ボーナスを+3にする

その他メモ

一般技能

デザインチャイルドたるハイマンに足りないもの。
それは短すぎる寿命ではなく、MPが切れて魔法が使えなくなった時、近距離のしばき合いに勝つだけのパワーだ。
そう結論付け、ガッチリとファイターの道を歩んでいる人。
持っているスタッフは、ドルイドがしばき合いもやるためのスタッフを主に使っていると知り、ドルイドたちの多い森に入って買った。
マルチアクションでバフやデバフをかけてから、スタッフでドツキ回すのが基本的な戦闘スタイル。
自分の身はゴーレムに守ってもらう。

実はハイマンの寿命の短さ問題を解決する方法として、始まり剣ならいけるのでは？と思い探している。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
アバー・T・ロウ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
アビスシャードx9	○□□○□□
巧みの指輪x3	○□□○□□
俊足の指輪x3	○□□○□□
知性の指輪x2	○□□○□□
魔晶石（3点）x6	○□□○□□
黒曜石の盾（中）	○□□○□□
孔雀石の羽（中）	○□□○□□
柘榴石の活力（中）x2	○□□○□□
紅蓮の紫水晶	○□□○□□
方解石の複眼	○□□○□□
魔化された真鍮	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□