

キャラクター名  
タタラ シャナ

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転、運命確定、		
生まれ	冒険者	性別	女	年齢	11
冒険者Lv	7	経歴	お母さんが神様		
経験点	860		裕福な暮らしをしている 始まりの剣を持っている		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	9		9	36	6
敏捷度	7		16	41	6
筋力	10	1	19	54	9
生命力	11	2	20	57	9
知力	9		21	48	8
精神力	9		11	38	6

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	6		
プリースト	5		
スカウト	7		
エンハンサー	1		
アルケミスト	3		

戦闘特技	値	説明
トレジャーハント	2120p	p
ファストアクション	2123p	p
武器習熟/ソード	221 p	p
魔力撃	227 p	p
かばう	224 p	p
ガーディアン	3142p	p
鉄壁	220 p	p
MP軽減/プリースト	223 p	p
防具習熟/金属鎧	222 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	値	説明
ビートルスキン		
パラライズミスト		
パークメイル		
ヴォーパルウェボン		

名誉アイテム	点数
名誉点所持	500 /合計 500

技能	技能	基本	基本	基本追加
		レベル	命中力	回避力
ファイター	6	12	12	15
グランプラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要	筋力	回避力	防護点
鎧	フォートレス	37	-3	9
盾	超強化カーボン製の傘	10	7	5
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			2	4
回避技能	ファイター	合計値	18	18

武器	用法	必要	命中	命中力	C値	追加	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
クレイモア+1 ムラキのお古	1H両	26	3	2d+ 15	10	17	36										
魔劍 神剣 アルテマ 抜けない、継承アイテム	1H	15	7	2d+ 19	9	21	30										
弾幕(ホーミング) 射程50mダメージ+lv			999	2d+ 999		10	2d										

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
テント 5人用	○□□○□□
保存食 1日分x50	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金		30000	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	41	m	123	m	2d+ 18	18	78
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP				
2d+	0/X	2d+	13	2d+ 16	2d+ 13	53		

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	5	13			

装備品	説明
頭	髪飾り(蛙、蛇、お母さんを買ってもらった
耳	通話のピアス改(継承アイテム) PT+家+大海の潮風亭に繋がる
顔	
首	
背中	
右手	
腰	多継ぎブレイクベルト+魔剣神剣アルテマの褌
足	蓬莱の不死の布 死亡が昏睡に変わり1時間後HP1以上で10分起こす事も可能
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗
能力は、増幅、軽減させる程度の能力	チェック
8歳から、10歳までの二年間、幻想脚で過ごした。なので幻想脚の人達とはだいたい知り合い、霊夢と互角(スペカルルール)	□□□□⑤
○増幅、軽減させる程度の能力 幻想脚では10000%~0.01%まで(100倍から0.0001倍まで)幻想脚以外では2倍から0.5倍	□□□□⑩
身体能力の増幅から感覚の軽減環境に対しても何でも可能	□□□□⑮
○浮遊 幻想脚以外では10分が一度の限度、奇跡で移動するので速度に限度はない空気圧も軽減するので関係ない	□□□□㉔
○穢れの酒 能力超強化 防護+2再生 ☆超々回復HP、MP全快(1日に一回)の習得	□□□□㉙
○吸血鬼の体 全能力+3	□□□□㉚
○吸血鬼の翼 能力を使わずに浮遊可能、命中、回避+2	□□□□㉛
○再生 毎ラウンド1(穢れの酒)+lv÷2(吸血鬼)HP回復	□□□□㉜
○フラン系 1.5回行動偶数ラウンド2回行動できる、狂気、HPが半分以下の時全判定+2	□□□□㉝
○日光弱点 日に当たっている時吸血鬼の能力は使えなくなり全判定に-4します	□□□□㉞