

キャラクター名

プレイヤー名

種族	バーバヤガー	種族特徴	魔女化/魔女の火/弱点(物理+2)		
生まれ	操靈術師		性別	女	年齢
冒險者Lv	12			経歴	
経験点	-500				

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技 8	器用度	2	7		17	2
	敏捷度	1	7		16	2
体 8	筋力	1	7		16	2
	生命力	5	31		44	7
心 10	知力	11	36		57 + 1	9
	精神力	10	8		28 + 2	5

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	12		
コンジャラー	12		
レンジャー	2		
セージ	7		
エンハンサー	5		
ライダー	1		

戦闘特技

ルーンマスター	IB34 p			p
鋭い目	2120p			p
弱点看破	2121p			p
魔法収束	1-291p			p
ターゲッティング	1-280p			p
魔法制御	1-291p			p
魔力強化	2-230p			p
クリティカルキャスト	2-233p			p
武器習熟A/スタッフ	1-281p			p
	p			p
	p			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドレイク語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	
サラービア語	○	○

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	必要ランク	筋力	回避力	防護点
ファイター	0				鎧	メイド服	8	1	
グラップラー	0				盾				
フェンサー	0				その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
シューター	0				回避技能	合計値	1	1	

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
マナスタッフ	2H	3	1	2d+	1	12	1	13									
魔力+1、魔法の武器である アビス加工*2																	
								2d+									
								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	18 m	54 m	2d+	1	82	真語魔法	12	24			
						操靈魔法	12	24			
						深智魔法	12	24			

装備品		説明
頭	学識叡智とんがり	
耳	数多石人	器用下げるか敏捷下げるか悩み。
顔	アムリタの照魔鏡	
首	スマ銀鈴	
背中	セビマン	ピンが許せば野伏に
右手	知力指輪	
腰	アムリタの養命帯	多分ティンテッドが入ってる
足	ラルダウンルッカー	
その他アムリタのリーサラーズマット	価格はカートリッジX込	(アニマルサック) ↑もピンがあれば野伏にしたい

その他のメモ	※初期ダイスは割り振り、成長ダイスは固定成長型参照。 おばあちゃん精神の初期ダイス違うじゃん！！！(1敗)	自動失敗チェック
	・バーバヤガーでお人形魔法全部使いたい！！！ 魔女の火クリキャスシャイプボルト一い！！ はい、ソサン12。爆発→あの、今、ポケモンの構築のあの名前みたいな状況です。最後に好きなポケモン抜いたら完成するやつ	□□□□⑤
	コンジャ12もいらない～～でもエンボジ捨てたくない～～	□□□□⑩
	・コンジャ10／で組み換えたらリンゴ＆ジャイキリが取れてしまった うごご	□□□□⑯
	なう：ソサ12+知力(専用化指輪込み)10+種族特徴1+魔力強化2+スフィノレ1+杖1+アビス加工1+ダウルンルッカー1=29 うーん。伸び代もう指輪破壊とスカベンジャーと天数ぐらいいしかなくな～い？全部盛って出自6で達成値40。うーん。 確実化がないのがちょっと不安。抵抗抜けなくてもクリキャスでワンチャンあるのが救いか。 最悪貫通ショック…？	□□□□⑯ □□□□⑯ □□□□⑯ □□□□⑯ □□□□⑯ □□□□⑯

キャラクター名

– プレイヤー名 _____