

キャラクター名 _____ ツジ
 プレイヤー名 _____

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	傭兵	性別	男	年齢	20
冒険者Lv	11	経歴	歌を褒められたことがない		
経験点	990		裏切られたことがある 両親に愛されて育った		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	10	13		30 + 2 5
		敏捷度	9	9		25 4
体	10	筋力	9	11		30 5
		生命力	7	4		21 3
心	4	知力	8	12		24 4
		精神力	8	2		14 2

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	11						
コンジャラー	9						
マギテック	1						
レンジャー	1						
セージ	10						
インハンサー	1						

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
マナセーブ	2123p		p
魔法拡大/数	1B39p		p
両手利き	1B32p		p
二刀流	221 p		p
魔力撃	227 p		p
双撃	219 p		p
魔力撃強化	3144p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

技能	基本 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	11	16	15	16
グラブラー	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	スプリントアーマー		15	-1	7
盾	ラウンドシールド		1		1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター	合計値	14		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
ブロードソード 魔法の発動体+100 魔化	1H	15		2d+ 16	10	16	15										
ブロードソード 魔化	1H	15		2d+ 16	10	16	15										
ヘビーフレイル 魔法の発動体+100	1H両	15	-1	2d+ 15	10	16	20										
ヘビーフレイル	1H両	15	-1	2d+ 15	10	16	20										
ヘビーメイス 魔法の発動体+100 魔化	1H両	15	1	2d+ 17	12	16	20										
ヘビーメイス 魔化	1H両	15	1	2d+ 17	12	16	20										
エレメントマギテカ 魔法の発動体+100 魔化	1H両			2d+ 0		0	28										
エレメントマギテカ	2H			2d+ 0		0	38										

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	25 m	75 m

回避	防護点
2d+ 14	9

HP
71

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	9	13			
魔動機術	1	5			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 14	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 13

MP
46

装備品	説明
頭 とんがり帽子	
耳 マグスフィア (小)	タゲサOP
顔	
首 ポーションインジェクター	ヒーリングP+1
背中 サーマルマント	トモリより
右手 器用指輪	価格所持品欄
腰 ブラックベルト	トモリから
足	
その他 知力	価格所持品欄

装備品	説明
左手 器用指輪	価格所持品欄

その他メモ	自動失敗 チェック
○魔剣エレメントマギテカ (1H両/2H)	
命中後 発生する物理ダメージに付随する属性をMP3を使用し魔法ダメージ以外の全ての属性を指定できる (炎、水氷、風、土、雷、光、闇、純エネルギー、衝撃、斬撃、打撃、銀等)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
□破えの剣 (2H) 乱戦エリア5体までをなぎ払う、1体につきMP3を消費する。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
さらに上記の属性指定を行う場合はさらにそのMPも個別で消費する。これはHPを減らすことも代替できる	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
☆穢れのカ 穢れを一時的に得ることでファイターレベルをその分上昇させる。命中、回避、ダメージに影響。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
穢れが合計5以上になることはあってはならない。戦闘終了後生命抵抗20で判定	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉑
失敗で永久的に穢れを1得る。この能力を使う度に難易度が3ずつ上がって行く。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒
<共通>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉓
2d6 平目	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉔
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕

