

キャラクター名
“迷宮探偵”ジョン・スミス

プレイヤー名

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	妖精使い	性別	男性	年齢	18
冒険者Lv	12	経歴	1-6-6 役に立たない知識を持っている。		
経験点	23270		4-1-6 死者と会話をした事がある 3-5-5 同性の家族が居ない		

技	4	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	5	4		13	2
体	7	敏捷度	2	7		13	2
		筋力	4	9		20	3
		生命力	8	22		37	6
心	11	知力	11	20		42 + 1	7
		精神力	11	22		44	7

技能	Lv.	技能	Lv.
フェアリーティマー	12		
セージ	11		
ライダー	5		
ウォーリーダー	7		

戦闘特技	
ルーンマスター	IB34 p
鋭い目	2120p
弱点看破	2121p
マナセーブ	2123p
魔法拡大/数	226 p
魔法誘導	223 p
魔法収束	227 p
魔法制御	IB32 p
MP軽減/フェアリーティマー	IB33 p
クリティカルキャスト	IB36 p

言語	会話	読文
巨人語	○	
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
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	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
【遠隔指示】	
【探索指令】	
【HP強化】	
【騎獣の献身】	
【特殊能力解放】	
【軍師の知略】	
【神速の構え】	
【堅陣の構え】	
【強靱なる丈陣Ⅱ・精定】	
【蘇る秘奥】	
【強靱なる丈陣Ⅲ・整身】	
【強靱なる丈陣Ⅳ・賦活】	

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	0			
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	ジェントルマンズスーツ		15		4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能				合計値	0 4

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
プラチナムエコー (銀のピラー0M-3 戦旗槍) 戦旗槍<抵抗系>、銀製、壮麗な彫刻入り	1H	15	-2	2d+ -2	9	0	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	13 m	39 m

回避	防護点
2d+ 0	4

HP
75

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 20	2d+ 14

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 18	2d+ 19

MP
82

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	12	19			

装備品	説明
頭 カトレアの花冠	
耳 華美なる宝石飾り	
顔 黒の眼帯	
首 ディスプレイサー・ガジェット収納バックル	
背中 インテリアニマルサック	
右手 知性の指輪	
腰 矢筒	銀の矢4、竜牙の矢2、悪魔の矢5、吹き飛ばしの矢1
足 ガイドブーツ	
その他 とんがり帽子	

装備品	説明
左手 知性の指輪	

その他メモ	自動失敗 チェック
一般技能/デティクティブ: 12 (使用経験点30000)、ドランクメイカー: 4	□□□□⑤
安楽椅子に乗ったまま迷宮にも赴き、時には荒事も駆使して事件を解決する探偵。 推理小説のモデルにもなりその筋の人にはそこそこ有名な人物だが、ある意味当然ではあるのだが、その通称が一般人相手には『迷宮入りさ せる探偵』という認識を与えてしまう。また、そのある意味コミカルな行動パターンから変人扱いされる事も多数。 (本人は、頭をフルに活用する為にあえてリラックスした状態で居ると主張している)	□□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓ □□□□㉔

