

キャラクター名 ハゼム・アーガス・ミスティッツ プレイヤー名

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干渉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	旅人	性別	男	年齢	29
冒険者Lv	7	経歴	魔物を倒したことがある		
経験点	670		ガキ大将だった 規律に厳しい環境で育った		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
器用度	7	2		20	3	スカウト	4		
敏捷度	10	4		25 + 1	4	バード	1		
筋力	6	1		9	1	アルケミスト	7		
生命力	10	2		14	2	ライダー	5		
知力	4	2		18 + 1	3				
精神力	15	5		32	5				

戦闘特技	値	備考
ターゲットィング	1-280p	p
賦術全遠隔化	3-213p	p
連続賦術	3-214p	p
カード軽減	3-214p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	備考
サモン・スモールアニマル	
遠隔指示	
騎獣強化	
HP強化	
威嚇	
特殊能力解放	
クリティカルレイ	
パラライズミスト	
バークメール	
ヴォーパルウェポン	
イニシアティブブースト	
リーンフォース	
ヒールスプレー	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
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 ソフトレザー		7		3
盾 ラウンドシールド		8		1
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
				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
3 _m	26 _m	78 _m	2d+ 0	4	37

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 8/X	2d+ 8	2d+ 9	2d+ 13	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	鼻眼鏡 特に意味はない(2代目)
首	
背中	
右手	信念のリング 精神抵抗+1
腰	アルケミーキット
足	
その他	敏捷の指輪 特定能力値+1

装備品	説明
左手	知力の指輪 特定能力値+1

-----その他メモ-----

適当な男。
幼い頃大人から抑圧される環境だったため、それに反抗する子供グループでリーダーの役を担っていた。
ある日グループのメンバーと森に出かけたらはぐれゴブリンと遭遇した。苦戦しつつも数で圧倒何とか勝利。
その際に「あれ？意外といけるくね？」と思ったハゼムはちょっとずつお金を貯めて旅に出ることに。
ちなみにハゼム以降の名前は気まぐれで変わる。

-----以下ネタバレ-----

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉑
□□□□㉒
□□□□㉓
□□□□㉔

