

キャラクター名 ココロ=ハジメ プレイヤー名  

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	14
冒険者Lv	11	経歴	大病を患ったことがある		
経験点	6710		引きこもっていた事がある 意識を持った魔剣に取り憑かれている		

技	15	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.		
	体	9	器用度	2	21		38 + 2	6	ファイター	11			
		心	3	敏捷度	4	20		39	6	プリースト/ル=ロウド	3		
				筋力	11	18		38 + 2	6	マジテック	1		
			生命力	10	13		32	5	スカウト	9			
			知力	10	9		22	3	エンハンサー	6			
			精神力	10	2		15	2	アルケミスト	2			

戦闘特技		能力値	備考
タフネス	2122p		p
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
影走り	2120p		p
武器習熟/ソード	221 p		p
頑強	1B29 p		p
超頑強	1B29 p		p
全力攻撃	1B36 p		p
なぎ払い	1B38 p		p
防具習熟A/金属鎧	1B31 p		p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
シャドウ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
アンチボディ	
ビートルスキン	
デーモンフィンガー	
ジャイアントアーム	
クリティカルレイ	
パラライズミスト	

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	17	17	17
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	イスカイアの魔導甲冑		21	-2	12
盾	カイトシールド		13	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	16	14	

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
ヤスツナ	2H	12	1	2d+ 19	10	19	30										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	39 m	117 m

回避	防護点
2d+ 16	14

HP
110

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	3	6			
魔動機術	1	4			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 15

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 16	2d+ 19

MP
27

装備品	説明
頭 マギスフィア[小]	OPタゲサ
耳 通話のピアス(敵からパクった)	敵から連絡来るかも
顔 ひらめき眼鏡	見識, 探索判定+1
首 幸運のお守り	戦利品決定に+1, ヤフィにゆずってもらった
背中 ウェポンホルダー	武器や盾を補助動作で取り外しできる
右手 筋力の腕輪	
腰 多機能ブラックベルト[7が外]	
足 勇者の証: 技	成長時出目に1,2がなかったら一回振り治せる
その他	

装備品	説明
左手 器用の腕輪	

その他メモ	自動失敗チェック
流派: <上段抜刀術・轟>: 前提: 2H装備, <全力攻撃> : 名誉点30点 □効果: 打撃点+8,C値-1,回避-4 □(置き換え時(II))→打撃点+16,C値-1,回避-4,(III)→打撃点+24,C値-1,回避-4	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓
<秘刀・零閃>: 前提: 1H装備,<薙ぎ払い> : 名誉点30点 □効果: 同一乱戦内の5体までの対象に同時に攻撃可能,C値-1,回避-2 □(置き換え時)→10体まで,打撃点+4点,C値-1,回避-2	□□□□㉔ □□□□㉕ □□□□㉖ □□□□㉗
幼少期、彼は重度の病弱脆弱虚弱懦弱少年だった。 そんなハジメを憂いた彼の両親は、「強い人族になれる」という噂を持つ	□□□□㉘ □□□□㉙

