キャラクター名: メラ＝テンタクル

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	冒険者	性別	女	年齢	15
冒険者Lv	7	経歴	魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	0		魔剣の迷宮で迷子になったことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	3	器用度	12	7		22	3
		敏捷度	5	4		12 + 1	2
体	4	筋力	5	1		10	1
		生命力	8			12	2
心	3	知力	9	3		15	2
		精神力	5			8	1

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	7		
マギテック	1		
スカウト	7		
エンハンサー	1		
アルケミスト	2		

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
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	7	10	9	8

鎧と盾

	ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧				
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能		合計値	0	0

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
乗り物酔いのブラッドランサム エピックトレジャーp119、アピス加工(C値-1、乗り物酔い)	2H	9	1	2d+ 12	9	10	24										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

戦闘特技

トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
ターゲッティング	1-280p		p
狙撃	1-293p		p
鷹の目	1-280p		p
武器習熟A/ボウ	1-281p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

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	0

HP
33

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 9

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 8

MP
13

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	1	3			

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ		
パラライズミスト		
クリティカルレイ		

	装備品	説明
頭	マギスフィア(小)	マギテック技能用
耳	スポッタードール	《狙撃》時に命中力判定＋２
顔	ひらめき眼鏡	見識判定、探索判定に＋１
首	幸運のお守り	戦利品の出目に＋１
背中	えびら	矢を合計24本まで収納
右手		
腰	アルケミーキット	アルケミスト技能用
足	ブーツ	
その他	敏捷の指輪	敏捷度＋１、破壊時＋１３

装備品	説明
左手	

その他メモ

冒険に出た理由：破産した

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
メラ＝テンタクル

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食(お徳用)	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
下着	○□□○□□
アンロックキー	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
アウェイクポーションx2	○□□○□□
	○□□○□□
銀の矢x19	○□□○□□
徹甲矢	○□□○□□
雷鳴の矢x2	○□□○□□
念道の矢x3	○□□○□□
粘着液の矢x3	○□□○□□
スネークアローx3	○□□○□□
閃牙の矢x2	○□□○□□
	○□□○□□
マテリアルカード(緑Ａ)x4	○□□○□□
マテリアルカード(金Ａ)	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□