

キャラクター名 『変人錬金術師』ハゼム・ティグレス・ミスティア プレイヤー名

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干涉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	旅人	性別	男	年齢	31
冒険者Lv	12	経歴	魔物を倒したことがある		
経験点	0		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	8		26	4	スカウト	9		
敏捷度	10	14		35 + 1	6	レンジャー	2		
筋力	6	2		10	1	バード	1		
生命力	10	4		16	2	アルケミスト	12		
知力	4	12		28 + 2	5	ライダー	12		
精神力	15	9		36	6				

戦闘特技	能力値	備考
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
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
賦術強化	3-213p	p
鷹の目	1-280p	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	習得状況
サモンスモールアニマル	パラライズミスト
遠隔指示	バークメール
騎獣強化	ヴォーパルウェポン
HP強化	イニシアティブブースト
威嚇	ヒールスプレー
特殊能力解放	マナダウン
探索指令	エンサイクロペディア
HP超強化	アーマーラスト
チャージ	デラックスマテリアル
トランプル	クレイフィールド
騎獣超強化	コンバインマテリアル
特殊能力完全開放	
スーパーチャージ	
クリティカルレイ	

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			
グラップラー	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		7		3
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能		合計値	0	3

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
3 m	36 m	108 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
52

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 17/×	2d+ 15

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 20

MP
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
首	
背中	
右手	正しき信念のリング
腰	アルケミーキット
足	
その他	俊足の指輪

装備品	説明
左手	叡智の腕輪

その他メモ	自動失敗チェック
<p>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時はぐれゴブリンと遭遇した。苦戦しつつも数で圧倒し何とか勝利。 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。</p>	<p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑱</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉙</p> <p>□□□□㉚</p> <p>□□□□㉛</p>

