

キャラクター名 マルス	プレイヤー名
----------------	--------

種族	ドワーフ	種族特徴	暗視、剣の加護/炎身		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	63
冒険者Lv	2	経歴	告白されたことがある		
経験点	1420		有名人から褒められたことがある 魔剣の迷宮で迷子になったことがある		

技	4	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	16	1		21	3				
体	11	敏捷度	1			5	0	レンジャー	1		
		筋力	11			22	3	エンハンサー	1		
		生命力	6			17	2				
心	5	知力	2			7	1				
		精神力	13			18	3				

戦闘特技		言語	会話	読文
武器習熟A/フレイル	IB31 p	交易共通語	○	○
	p	ドワーフ語	○	○
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			

練技/呪歌/騎芸/賦術	キャッツアイ	

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	2	5	2	5
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	スプリントアーマー	15	0	5
盾	タワーシールド	17	0	2
その他修正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	ファイター	合計値	2	7

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
ヘビーフレイル	1H両	15	-1	2d+ 4	10	6	20										
ヘビーフレイル	2H	15	-1	2d+ 4	10	6	30										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3 m	5 m	15 m	2d+ 2	7	23						
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 4	2d+ 5	18							

装備品	説明	装備品	説明
頭			
耳			
顔			
首			
背中			
右手		左手	
腰			
足			
その他			

— その他メモ —

■経歴詳細■
 マルスはルキスラでそこそこ有名な武具職人として暮らしていた。
 ある日常連の冒険者から、魔剣の迷宮に同行を求められ、彼は快く引き受けた。
 ところが迷宮内の探索中に落とし穴に落ち、彼は一人迷子となってしまふ。
 先に進んでいるのか戻っているのかもわからず、道なりに進んでみると、
 なんと魔剣の納められている部屋へと到達してしまう。
 彼は魔剣を受け取り、無事ルキスラへと戻るが、同行を依頼してきた冒険者達は迷宮内で全滅してしまっていた。
 魔剣をどうするべきか迷った彼は、ユリウス皇帝へと献上することにする。
 魔剣の褒美として、皇帝より今までの工房より更に大きい工房を賜った彼は、更に武具職人として名を馳せることとなる。
 有名になったことにより彼自身に対して告白や求婚も絶えなかったが、彼はこの生活に物足りなさを感じていた。
 魔剣の迷宮での緊張感が恋しくなったのだ。その気持ちはじわじわと彼の心を侵食していく。

自動失敗
 チェック
 ⑤
 ⑩
 ⑮
 ⑳
 ㉕
 ㉙
 ㉚

