キャラクター名: バンガル

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	射手	性別	男	年齢	58
冒険者Lv	5	経歴	商売を手伝った事がある		
経験点	650		高レベルの魔法をかけられたことがある		
			忘れられない恐怖を体験したことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	14	1		21 + 2	3
		敏捷度	3			9	1
体	8	筋力	10	2		20 + 2	3
		生命力	7			15	2
心	6	知力	3			9	1
		精神力	9	1		16	2

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	5		
スカウト	1		
エンハンサー	2		

戦闘特技			
ターゲッティング	1-280p		p
狙撃	1-293p		p
牽制攻撃	1-286p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
マッスルベアー	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 31 /合計 31

技能

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	5	8	6	8

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	チェインメイル		18	-1	6
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		-1	6

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
ヘビーボウ 射程20m	2H	17		2d+ 8	10	8	27										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
アンロックキー	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
保存食（一週間分）	○□□○□□
アビスシャード	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 1088 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	14 m	42 m

回避	防護点
2d+ -1	6

HP
30

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 2

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 7

MP
16

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭		
耳	スポッタードール	狙撃の効果を受ける射撃攻撃の命中判定+2
顔		
首		
背中	矢筒	矢12本
右手	宗匠の腕輪	器用+2
腰	矢筒	矢12本（うち銀の矢4）
足	韋駄天ブーツ	移動力+5
その他		

装備品		説明
左手	能力増強の腕輪	筋力+2

その他メモ

かつては集落を守る戦士の一人として活躍していたが、ある戦いで敵の術者の石化呪文により全身が石化しかけた事で強い精神的苦痛を負う。
幸いなことに完全に石化する前に術者が倒され呪いは解呪されたが、心に負った恐怖感は拭えず戦場に立てなくなってしまっていた。
食いぶち確保のため、友人が開いていた魔法のアイテムを扱う店の手伝いをしていたところ、ぶつぶつと何かを呟く謎の人形と出会う。
友人に聞くと魔動機文明の品で、射撃のサポートをしてくれる人形との事だった。
弓の心得はあったため試しに身に着けてみると、人形は無駄な小言を挟みながらも射撃対象の情報は適切に伝えてくる事に驚く。
この人形の支持通り弓を引く事さえできれば戦場でも戦えるはず、と再び射手として戦場に戻ったのが20代の話。
齢30を超えてからは自身の転機となった魔動機文明への感謝を胸に、失われた魔動機文明の品を回収するため冒険者となり、遺跡探索や蛮族退治で生計を立てている。

自動失敗チェック

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