

キャラクター名 "日雇いハイペリオン"アキト プレイヤー名

種族	ティエンス	種族特徴	通じ合う意識		
生まれ	騎手	性別	♂	年齢	24
冒険者Lv	10	経歴	C5-4:魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	2690		C6-3:国王に会ったことがある A3-1:大けがしたことがある		

技	10	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	9	1	8	28 + 2	5				
体	11	敏捷度	10		5	25	4	レンジャー	2		
		筋力	6		6	23 + 1	4	エンハンサー	5		
心	7	生命力	7		0	18	3	アルケミスト	5		
		知力	5	1	3	16	2	ライダー	7		
		精神力	11		6	24	4				

戦闘特技				
タフネス	2122p			p
武器習熟A/フレイル	1-281p			p
必殺攻撃	1-288p			p
武器習熟S/フレイル	1-281p			p
防具習熟A/非金属鎧	1-282p			p
頑強	1-279p			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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
ガゼルフード	パークメイプル	
キャッツアイ	ヒールスプレー	
マッスルベアー	イニシアティブブースト	
ビートルスキン		
ジャイアントアーム		
攻撃阻害		
探索指令		
騎獣強化		
HP強化		
人馬一体		
特殊能力解放		
獅子奮迅		
ヴォーパルウェポン		
クリティカルレイ		

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	10	15	14	14
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		
鎧	風切りのサーコート	筋力	回避力	防護点
盾		12	1	3
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1
回避技能	ファイター	合計値	15	5

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
重いタイタンフレイル アビス強化 (C値-1 必要筋力+2)	2H	34	-1	2d+ 14	8	17	52										
スコーピオンテイル 薙ぎ払いに使用時命中+1	2H	22		2d+ 15	10	17	42										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	25 m	75 m	2d+ 15	5	80

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 9/X	2d+ 0	2d+ 13	2d+ 14	26

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 狩人の目	魔物知識判定に成功した相手へ命中+1
耳	
顔 とんがり帽子	魔物知識判定+1
首 熊の爪	マッスルベアーの効果+1
背中 ウェポンホルダー	武器や盾を背中に保持できる
右手 剛力の指輪	
腰 ブラックベルト	防護点+1
足	
その他アルケミーキット	賦術の行使に必要

装備品	説明
左手 宗匠の腕輪	

その他メモ	自動失敗チェック
大破局を生き抜いたディアボロの『魔王』が1人を、旅の末に見事討ち果した冒険者パーティーの唯一の帰還者...と伝わっているティエンス。少なくとも生まれたのは100年前だと言われている。	□□□□⑤
自身が勇名を得るに至ったその旅については多くを語りたがらないが「自分は偶然生き残っただけ」とはよく話している。	□□□□⑩
仲間たちが守った平和もその魔王すら蛮族にとっては一柱に過ぎず、この世に動乱の種は残り続けていることから、彼はその身と寿命を生きて戦いに使うと決め100年前の王、冒険者ギルド長と契約を交わし、有事の際以外はティエンスの休眠を使用し眠り続けている。彼が起きる時、それは仲間たちが命を賭して護った平和が脅かされる時なのである。	□□□□⑮
という事情はあるのだが、本人はいたって平凡な人格であり、市居に立っていったとしても目に留まらないほど並の容姿である。	□□□□㉓
その普通的な人柄から、彼がかつて所属し眠り続けているギルドでは「日雇いハイペリオン」と呼ばれており、彼自身もそれを気に入って二つ名として名乗っている。	□□□□㉔
好きなものは焼いたイカに、辛めの酒。有事の際に目覚めさせられた際も、解決後に必ずそれだけは口にするという。	□□□□㉕

