キャラクター名: ハオス

プレイヤー名:

種族	ウィークリング	種族特徴	弱点(衝撃+3)、未熟な翼、切り裂く風		
生まれ	斥候	性別	男	年齢	20
冒険者Lv	5	経歴	【Ａ３１】　大怪我をしたことがある。		
経験点	730		【Ａ５１】　大きな遺跡を発見したことがある。		
			【理３１】　見聞を広めるため。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	10	5		25 + 1	4
		敏捷度	9	3	3	25 + 1	4
体	7	筋力	9			16	2
		生命力	7	1		15	2
心	6	知力	9	1		16	2
		精神力	7	1		14	2

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	5		
マギテック	1		
スカウト	4		
エンハンサー	1		
アルケミスト	5		
デーモンルーラー	1		

戦闘特技

ターゲッティング	1-280p		p
武器習熟A/クロスボウ	1-281p		p
武器習熟S/クロスボウ	1-281p		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	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	
パラライズミスト	
ヒールスプレー	
バークメイル	
ヴォーパルウェポン	
アーマーラスト	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 26 /合計 26

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	9	9	7

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		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
ボルスウォーム クロスボウは筋力Bが乗らない。3以上、6以上、10以上でダメージ増加。12発で命中2。	2H	5	0	2d+ 9	10	8	10										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
敏捷の指輪	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
ブロードヘッド12本(使用1)x4	○□□○□□
マテリアルカード緑Bx10	○□□○□□
マテリアルカード緑Ax10	○□□○□□

魔晶石5点	○□□○□□
動物の毛皮	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 9020 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	26 m	78 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
30

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 8

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 7

MP
20

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	1	3			
召異魔法	1	3			

装備品		説明
頭		
耳	マギスフィア小	
顔		
首	召異の徽章	扉の小魔は臆病な狼
背中	えびら	太矢を合計24本収納
右手	器用の指輪	
腰	アルケミーキット	
足		
その他	器用の指輪	

装備品		説明
左手	敏捷の指輪	

その他メモ

同族のガルダに虐げられていた幼少期に大きな遺跡を発見。
手柄を立ててを立場を覆そうと迷宮に挑戦するが、罠にかかり大怪我を負う。
死にかけたところを迷宮の入口付近に住み着いていたコボルド夫婦に助けられる。
その後彼らの養子となり、最近は家族でグランゼールの貧民街に住み着き、下町で酒場を経営したりしていた。
酒場の収益が安定してきたところで問題が発生した。建物の老朽化だ。
店の稼ぎを改修に回すと生活が厳しくなる。
そこで思い出したのが、昔見つけた大きな遺跡だ。
旧文明の遺産を発掘できれば、換金して改装費の足しにできるかもしれない。
あの遺跡を攻略する。遺跡に関する知識を身につけるために冒険者になった。

自動失敗チェック

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