

キャラクター名 クッサク・ホルノー プレイヤー名 _____

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	25
冒険者Lv	7	経歴			
経験点	1730				

技	7	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	3		19 + 2	3				
体	9	敏捷度	6	3		16	2	マジテック	1		
		筋力	9	5		23 + 2	4	スカウト	2		
心	5	生命力	8	1		18	3	レンジャー	5		
		知力	5	3		13	2	エンハンサー	3		
		精神力	7	1		13	2				

戦闘特技		能力値	備考
タフネス	2122p		p
治癒適性	2122p		p
全力攻撃	1-286p		p
必殺攻撃	1-288p		p
挑発攻撃	1-287p		p
命中強化	2-230p		p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
キャッツアイ	
ガゼルフット	

名誉アイテム	点数
【ノーザンファンク鉱土削鬨法】	50
掘削振動撃	20
掘削振動破撃	30
岩脈正中撃	20
崩落防御術	30
ノーザンファンクマトック	20
頑丈なランタン	10
【イーヴァル狂闘術】	50
怒レル熊ノ一撃	30
名誉点所持	73 / 合計 333

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	7	10	9	11
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	ハードレザー						13						4
盾													
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)													
回避技能	ファイター											9	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
ノーザンファンクマトック	2H	16	-2	2d+ -1	10	0	31										
防護点+1				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
水袋	○□□○□□
頑丈なランタン	○□□○□□
救命草x10	○□□○□□
救難草x5	○□□○□□
魔香草x5	○□□○□□

熱狂の酒	○□□○□□
魔香水x10	○□□○□□
	○□□○□□
グスタフに貸した	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	6100
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	16 m	48 m	2d+ 9	6	39

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	0/X	2d+	4	16

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	1	3			

装備品	説明
頭 ヘルメット	
耳	
顔 ナイトゴーグル	暗視効果
首 熊の爪	マッスルベアーの効果+1
背中 セービングマント	回避、抵抗判定に失敗した時魔法ダメ-4
右手 怪力の腕輪	
腰 ブラックベルト	
足	
その他マジスフィア小	

装備品	説明
左手 宗匠の腕輪	

<p>— その他メモ —</p> <p>「只の炭鉱夫が魔物に勝てる訳がないって？」 そう思うのも無理はない。彼らは冒険者ではなく炭鉱夫だ。魔物や蛮族と戦うことは本来専門外なはずだ。 だが、彼らを中心としたノーザンファンクの炭鉱夫達は違う。何故なら、危険なトンネル内でツルハシー一本。日夜掘削と戦闘を繰り返しているからだ。 そんなノーザンファンクの荒くれ作業員達を代々率いているのがホルノ家だ。</p> <p>-----</p> <p>代々ホルノ家では特殊な習わしがある。成人し、一定の時期を迎えた男子は一度故郷を離れ冒険者となり、外の世界を知り、経験を積み強くなってから現頭領とタイマンで勝負をする。勝つことが出来れば、技術、意志が受け継がれ、新たな頭領が生まれる。というものだ。</p> <p>-----</p> <p>順当にいけば5歳年の離れた優秀な兄が頭領を継ぐはずだったが、冒険者として修業中、命を落としたりしい。 クッサクは亡き兄の遺志(石だけ)を継ぎ、ノーザンファンク連山の皆を引っ張っていける立派な頭領になる為に冒険に旅立ち、信頼でき</p>	<p>自動失敗 チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑮</p> <p>□□□□⑳</p> <p>□□□□㉓</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉕</p>
--	---