キャラクター名
アカギ　センキ

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	冒険者	性別	男	年齢	17歳
冒険者Lv	13	経歴	未だ叶えられない夢がある		
経験点	4280		一定期間の記憶がない（9歳より下の記憶がない）		
			魔剣の迷宮で迷子になったことがある？		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	10	22		42 + 2	7
		敏捷度	11	9		30 + 1	5
体	9	筋力	10	12		31	5
		生命力	6	8		23	3
心	9	知力	11			20	3
		精神力	11	5		25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	13		
スカウト	7		
レンジャー	3		
エンハンサー	9		
アルケミスト	5		

戦闘特技			
タフネス	2122 p		p
バトルマスター	3143 p		p
トレジャーハント	2120 p		p
ファストアクション	2123 p		p
全力攻撃	IB36 p		p
武器習熟/ソード	221 p		p
頑強	218 p		p
防具習熟/金属鎧	222 p		p
防具習熟S/金属鎧	IB32 p		p
武器習熟S/ソード	IB31 p		p
なぎ払い	IB38 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
ビートルスキン		
マッスルベアー		
アンチボディ		
デーモンフィンガー		
ケンタウロスレッグ		
ジャイアントアーム		
ガゼルフット		
メディテーション		
パラライズミスト		
ヴォーパルウェポン		
クリティカルレイ		
バークメイル		
イニシアティブブースト		

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	13	20	18	18
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧 マナタイト加工の自動起動式スーツアーマー　アムザ		17	1	11
盾 スパイクシールド				
その他補正(防具習熟/回避行動　etc)				3
回避技能 ファイター		合計値	19	15

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
最上大業物「裂壊桜」 鍛加工　重く精巧で切れ味のよい刀作った本人が一番びっくりしてたらしい　元ドミネイター	2H	30	1	2d+ 21	10	22	50										
大業物「砕氷刃」 クリティカル無効を無視　魔法の武器　一応氷はなんとかなった　元デストロイヤーです	2H	20	1	2d+ 21	10	22	35										
カードシューター				2d+ 0		0											
最上大業物「裂懐桜」	1H	30	1	2d+ 21	10	22	40										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	38 m	114 m

回避	防護点
2d+ 19	15

HP
94

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 12

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 17	2d+ 18

MP
27

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

	装備品	説明
頭	決死の鉢巻き	
耳	ディスプレイサーガジェット	背水のネックレス
顔	勇者の証：技	
首	ポーションインジェクター	デクポ
背中	野伏のドミネイターズマント	俺は嗜みじゃねえからな！！
右手	器用の腕輪	
腰	多機能ブラックベルト	
足	韋駄天ブーツ	
その他	血水晶のチョーカー	

	装備品	説明
	ウェポンホルダー改	
左手	敏捷の指輪	

その他メモ

例え偽りの夢だったとしても、叶えたい。

7/30　経歴を一つ変更しました、というかこの経歴あるん気づかんかったわ

～経歴やキャラ設定～
生まれは不明、突如として出てきた魔剣の迷宮の入り口の前で気絶しているところを拾われた。それ以前の記憶はない。（9歳からの記憶しかない）
ザルツある町の領主に拾われてそのあと剣術や礼儀作法など厳しい躾を受けながらも本当の息子のように愛されて育てられた。
血はつながっていないが身体の弱い妹が居る。本当の兄妹ではないが仲は非常に良い。妹の為にもいずれこの家を守らなきゃなんて考えている
育ての親もアカギに後をついで欲しいと思って居る。そのため危険だけど強くなれる、様々な勉強になる冒険者の道をアカギに勧めた。アカ

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名: アカギ　センキ

プレイヤー名:

一般装備品	(消耗チェック)
必需品	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
保存食一週間分x48	○□□○□□
着替えセット1週間分x3	○□□○□□
テント6人用	○□□○□□
水着とビーチボールのセット	○□□○□□
ハンカチ	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
消耗品	○□□○□□
アウェイクンポーションx3	○□□○□□
陽光の魔符+1x3	○□□○□□
トリートPx3	○□□○□□
魔晶石3点x10	○□□○□□
カンパ	○□□○□□
月光の魔符+2x7	○□□○□□
MCC3点x21	○□□○□□
デクスタリティポーションx12	○□□○□□
陽光の魔符+2x4	○□□○□□
陽光の魔符+1x3	○□□○□□
月光の魔符+1x3	○□□○□□
研磨のやすりx10	○□□○□□
5点消魔の守護石x3	○□□○□□
ライトスティックx4	○□□○□□
割った指輪x11	○□□○□□
熱狂のお酒x10	○□□○□□
陽光の魔符+2x4	○□□○□□
月光の魔符+2x4	○□□○□□
マテリアルカード系	○□□○□□
緑のマテリアルカードBx15	○□□○□□
緑のマテリアルカードAx20	○□□○□□
赤のマテリアルカードBx5	○□□○□□
赤のマテリアルカードAx23	○□□○□□
金のマテリアルカードBx7	○□□○□□
金のマテリアルカードAx35	○□□○□□
赤のマテリアルカードSx6	○□□○□□
赤のマテリアルカードS	○□□○□□
緑のマテリアルカードSx7	○□□○□□
赤のマテリアルカードSx21	○□□○□□
金のマテリアルカードSx13	○□□○□□

陽光の魔符+3x3	○□□○□□
10点消魔の石	○□□○□□
赤カードSS	○□□○□□
月光の魔符+3x3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
RPアイテム	○□□○□□
日記帳	○□□○□□
胃薬	○□□○□□
クッキー	○□□○□□
白いバラ	○□□○□□
赤いバラ	○□□○□□
天の架け橋亭エンブレム	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
装備品関連	○□□○□□
サバイバルコート	○□□○□□
ウェポンホルダー改	○□□○□□
筋力の腕輪	○□□○□□
背水のネックレス	○□□○□□
韋駄天ブーツ	○□□○□□
信念のリング	○□□○□□
知力の指輪x3	○□□○□□
敏捷の腕輪	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
加工とか	○□□○□□
工房使用料：30日	○□□○□□
道具持ち込み加工費	○□□○□□
工房使用料：7日	○□□○□□
道具持ち込み加工	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
武器	○□□○□□
良業物　「葬刃」	○□□○□□
大業物「刹牙」	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金	預金・借金
39692 G	G

名誉アイテム	点数
武器の専用化	150
ブラックベルト多機能化　専用化	70
ドミネイターズマント野伏化	20
ポンホル改専用化	50
～流派～	
クラウゼ流一刀覇王剣　入門	150
覇王・剛斬剣	20
覇王・輝斬剣	20
ドバルス螺旋運手	50
	30
	10
	20
	100
	50
名誉点 所持 1426	/合計 2166