キャラクター名
ディノ＝フリクセル

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	錬金術師	性別	男	年齢	94
冒険者Lv	5	経歴	何かの大会で優勝したことがある		
経験点	450		大きな遺跡を発見したことがある		
			裕福な家に生まれた		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	12	器用度	7			19	3
		敏捷度	5	2		19 + 1	3
体	8	筋力	5			13 + 2	2
		生命力	3	2		13	2
心	10	知力	10			20 + 1	3
		精神力	9			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	5		
スカウト	2		
エンハンサー	1		
アルケミスト	2		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
鎧貫き	IB39 p		p
両手利き	IB32 p		p
武器習熟A/格闘	IB31 p		p
二刀流	IB30 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
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		
クリティカルレイ		
パラライズミスト		

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	0			
グラップラー	5	8	8	7
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	ポイントガード		1	1	
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値		9	0

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
トンファー	1H	15	+1	2d+ 9	10	8	15										
スタンパー グラップラー専用、キック強化	1H#	5	-1	2d+ 7	10	8	20										
投げ グラップラー専用	2H	0		2d+ 8	12	8	0										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	20 m	60 m

回避	防護点
2d+ 9	0

HP
28

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 8

MP
19

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭	バンダナ	
耳		
顔		
首		
背中	ロングマント(フード付き)	
右手	俊足の指輪	
腰	アルケミーキット	
足	ブーツ	
その他	怪力の指輪	

装備品		説明
左手	知性の指輪	

その他メモ

エルフ集落の錬金術士の家に生まれる。
ナイトメアだったため、存在を隠して半幽閉に近い形で育てられる。
錬金術を使った武器や服の作成をしていて
斬新な武器や服のデザイナーとして、いくつか賞を受賞している。
成人前に存在がバレてしまい、エルフの集落を追放された。
このせいで大のエルフ嫌いになった。

追放されて彷徨っていた所、偶然にも魔動機文明時代の遺跡を発見する。
自ら遺跡の探索を行おうと冒険者になる。
遺跡探索を完了した後に、遺跡の発掘・探索を専門とする冒険者として半世紀以上活動した。

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

キャラクター名
ディノ＝フリクセル

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
保存食(1週間)	○□□○□□
羽ペン	○□□○□□
白紙の本	○□□○□□
エール	○□□○□□
巧みの指輪	○□□○□□
知性の指輪	○□□○□□
俊足の指輪x2	○□□○□□
マテリアルカード(B級)x20	○□□○□□
マテリアルカード(A級)x21	○□□○□□
アンロックキー	○□□○□□
ヒーリングポーションx4	○□□○□□
アウェイクンポーションx2	○□□○□□
月光の魔符	○□□○□□
生活費x5	○□□○□□

所持金	385 G
預金・借金	G

名誉アイテム	点数
トンファー専用化	50

名誉点 所持 32 /合計 82