

キャラクター名 ラングレット・ヘルズローム	プレイヤー名
--------------------------	--------

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	17
冒険者Lv	8	経歴	大きな失敗をしたことがある		
経験点	750		命を救われたことがある 未だ叶わない夢がある		

技	15	器用度	4	成長	8	他修正	能力値	27 + 1	ボーナス	4	技能	Lv.	技能	Lv.
		敏捷度	4				19	3	ファイター	8				
体	9	筋力	11	4			24 + 2	4	エンハンサー	2				
		生命力	12	6			27	4	ライダー	7				
心	3	知力	9				12	2						
		精神力	11				14	2						

戦闘特技		値	備考
タフネス	2122	p	
武器習熟A/スピア	1B31	p	
全力攻撃	1B36	p	
武器習熟S/スピア	1B31	p	
頑強	1B29	p	
		p	
		p	
		p	
		p	
		p	
		p	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
シャドウ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
高所攻撃	
探索指令	
騎獣強化	
HP強化	
超高所攻撃	
人馬一体	
特殊能力解放	

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	8	12	11	12
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	プレートアーマー		17	-2	7
盾	ナイトシールド		15		2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター	合計値		9	10

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
ノーマルランス	1 H	20	-1	2d+ 11	10	15	30										
魔法のヘビーランス+1	1 H	25	-1	2d+ 11	10	15	40										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	19	57	2d+	9	10

HP
81

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 9/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 14

MP
14

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	狩人の解析鏡 魔物知識失敗時Lv判明。成功時命中+1
首	薔薇のチョーカー(ドロップ) 一度だけダメージ-2、発動すると壊れる
背中	
右手	剛力の腕輪
腰	ブラックベルト 防護+1
足	軽業のブーツ 転倒しない
その他	

装備品	説明
左手	巧みの指輪

その他メモ

自分が生まれ落ちた場所を知らない。両親がスカーツェル傭兵団に所属しており、一つの場所に長居することが少なかったからだ。彼にとって故郷は傭兵団の天幕だった。傭兵団はシャドウのみで構成されており、戦いのたびに大きな戦果を挙げることで知られていた。ある日、傭兵団が敵の蛮族を捕虜として捕えた。蛮族は重要な情報を握っているとされ、尋問が行われていた。まだ幼かった彼はその様子を"かわいそう"だと感じ、牢を開放してしまう。蛮族は目の色を変え、彼に襲いかかり、他の人々をも襲い喰らった。結果としてその蛮族はそのまま殺され、致命傷を負った彼は神官の介抱で一命を取り留めた。この一件で、蛮族は分かり合えぬ敵であるという共通認識を強く持つようになる。

その後、生活が特に変わったわけでもなく、傭兵団のもとで修業を積み日々が続いた。

成人し、彼は傭兵団に正式に入ろうとした。彼は幼少期から自分もこの傭兵団に入るのだらうと強く思っていたからだ。しかし、そうはならなかった。傭兵団は大きな仕事で舞い込むようになり、それをこなすには彼はまだ未熟だった。

しかし、成人は成人。シャドウの文化では成人した者は仕えるか、さもなければ修行をするのが習わしとなっている。傭兵団を離れることになった彼は、行くあてがなかった。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑱
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉙
□□□□㉚

