

キャラクター名 イズール	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	拳闘士	性別	男	年齢	23
冒険者Lv	16	経歴	555 同性の家族がいない		
経験点	31080		445 毒を飲んだことがある		
			413 異種族の友人がいる		

技 体 心	8	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	10	29		47 + 2	8	グруппラー	16	アルケミスト	5
	9	敏捷度	7	30		45 + 2	7	プリースト/クリスカロア	7		
		筋力	9	27		45 + 2	7	マジテック	4		
4	生命力	6	16		31	5	スカウト	12			
	知力	7	13		24	4	レンジャー	9			
		精神力	10	13		27	4	エンハンサー	11		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p	ポーションマスター	2123 p
投げ攻撃	225 p	両手利き	223 p
カウンター	2120 p	頑強	218 p
鎧貫き	1B39 p	防具習熟/非金属鎧	222 p
バトルマスター	3143 p	防具習熟S/非金属鎧	1B32 p
トレジャーハント	2120 p	二刀流	1B30 p
ファストアクション	2123 p	双撃	1B30 p
影走り	2120 p	マルチアクション	1B39 p
トレジャーマスター	3143 p	魔力撃	1B39 p
治癒適性	2122 p		p
不屈	2123 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	パークメイル	
マッスルベアー	イニシアチブブースト	
ガゼルフット		
ビートルスキン		
ジャイアントアーム		
ケンタウロスレッグ		
リカバリィ		
デーモンフィンガー		
スフィンクスノレッジ		
トロールバイタル		
ヘルシーボディ		
クリティカルレイ		
パラライズミスト		
ヴォーパル		

技能	技能 レベル	基本 命中力	基本 回避力	基本 ダメージ
ファイター	0			
グруппラー	16	24	23	23
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	ラ=ザルザディア		9	+1	4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					3
回避技能	グруппラー	合計値	24		9

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
イグニタイト・アヴァランチブースター	1H	10	+1	2d+ 25	8	24	35										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	49 m	147 m

回避	防護点
2d+ 24	9

HP
94

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	7	11			
魔動機術	4	8			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 19

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 21	2d+ 20

MP
60

装備品	説明
頭 セーフティメット	
耳 ディスプレイサー・ガジェット+視覚の麻痺	
顔 ディスプレイサー・ガジェット+	
首 小熊の爪	マッスルベアーの効果+1
背中 ディスプレイサー・ガジェット+視覚の麻痺	ディスクタリィポーション
右手	
腰 多機能真・ブラックベルト	
足 フローティングスフィア+	100Gのオプション MP-1(たげさ)
その他 怪力の腕輪	

装備品	説明
左手 フローティングスフィア+	100Gのオプション MP-1(おーとがーど)
血晶石の腹帯	受けたダメージの割(切り上げ)をMP変換

—その他メモ—	自動失敗
俺たちは各自の地元に戻ったり新たな征伐にでたり旅をしたり隠居したりしてるけど、一度号令がかかればアベンジャーズのノリで集まって世界を救うぜ！！	チェック
346 有名人の知り合いがいる	□□□□⑤
一般技能：貴族Lv.3	□□□□⑩
	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

○ラ=ザルザディア
身に纏ったドレスの力を解放し、障壁を作り上げます。
ダメージを受ける時、障壁を使用することを宣言できます。この場合、受けるダメージを10点減少させます。
障壁は1ラウンドに2つまで作成でき、最大4つまでストックできます。1度のダメージ機会に対して1つまでしか適用はできません。
障壁を作成するとひとつにつきMPを10点消費します。

