

キャラクター名 ”黄金の羅刹” オーレリア・ル=グィン 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	軍師	性別	女	年齢	34歳
冒険者Lv	16	経歴	ひたすたら高みを目指し、研鑽を積んで至った裕福な家に生まれた		
経験点	0		目標としている人物がいる		

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	10	53		70	11	ファイター	16	ウォーリーダー	13
体	8	敏捷度	3	9		19	3	プリースト/ラトクレス	13		
		筋力	11	21		40 + 2	7	スカウト	9		
心	6	生命力	6	13		27	4	レンジャー	1		
		知力	8	29		43 + 2	7	エンハンサー	7		
		精神力	10	15		31	5	アルケミスト	2		

戦闘特技				言語			会話	読文
タフネス	2122p	全力攻撃	IB36 p	交易共通語		○	○	
ルーンマスター	IB34 p	防具習熟A/金属鎧	IB31 p	魔動機文明語		○	○	
バトルマスター	3143p	なぎ払い	IB38 p					
トレジャーハント	2120p	痛撃	FC26p					
ファストアクション	2123p							
影走り	2120p							
武器習熟/ソード	221 p							
魔力撃	IB39 p							
武器習熟S/ソード	IB31 p							
武器の達人	IB31 p							
魔力撃強化	IB32 p							

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ	怒濤の攻陣Ⅱ：旋風	
マッスルベアー	鉄壁の防御Ⅱ：堅体	
ビートルスキン	怒濤の攻陣Ⅲ：轟炎	
オウルビジョン	怒濤の攻陣Ⅲ：旋刃	
リカバリィ	鉄壁の防御：甲盾	
デーモンフィンガー	怒濤の攻陣Ⅳ：爆焰	
スフィンクスノレッジ	怒濤の攻陣Ⅳ：輝斬	
ストロングブラッド	鉄壁の防御Ⅳ：反攻	
メディテーション	鉄壁の防御Ⅳ：無敵	
トロールバイタル	怒濤の攻陣Ⅴ：獄火	
クリティカルレイ	怒濤の攻陣Ⅴ：颱風	
パークメイクル		
軍師の知略		
怒濤の攻陣Ⅱ：烈火		

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	16	27	19	23
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					
鎧	マナタイト加工のフォートレス	筋力	30	回避力	-3	防護点	11
盾							
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)							1
回避技能	ファイター	合計値	16				13

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
宝剣アーケディア(イグニダイト加工のガイスター) ターン終了後HP-5。イグニダイト加工	2H	30	1	2d+ 29	10	26	80										
全力攻撃+魔力撃(魔力撃ボタン使用)	2H	30	8	2d+ 36	10	46	80										
イグニダイト加工のミスリルスピア(1H) 軌道槍加工、オーダーメイド、魔法の武器化、イグニダイト加工	1H	21	-1	2d+ 27	10	24	41										
イグニダイト加工のミスリルスピア(2H)	2H	21	-1	2d+ 27	10	24	51										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	26 m	78 m	2d+ 16	13	92
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 0/X	2d+ 20	2d+ 20	2d+ 21	72	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	13	20			

装備品	説明
頭 聖印	
耳 蝙蝠の耳飾り	
顔	
首 背水のネックレス	3Rだけ能力を強化する
背中 ウェポンホルダー	
右手 剛力の腕輪	
腰 多機能ブラックベルト	
足 韋駄天ブーツ	
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手 叡智の腕輪	
女王のコルセット	絡み効果無効

その他メモ	自動失敗 チェック
ル=グィン伯爵家の女当主。性格は傍若無人、天衣無縫と評されるが、信念を重んじる者に対しては敬意を見ることが多い。大剣使いの武人であるが、芸術にも精通する。興味を持ったことは一通りこなし、続けてきた結果だとか。	□□□□⑤
幼き頃、屋敷を訪れた吟遊詩人から聞いた英雄に憧れて武人を目指す。	□□□□⑩
「求められ、私も必要と判断したから務めてきたが、私自身は将より武人とつくづく思い知らされる」と常々語り、強者と認められた者の一騎打ちや手合わせを求めることが多々ある。	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉕
	□□□□㉙
	□□□□㉚

