

キャラクター名 トミノ イツカ
 プレイヤー名

種族	manaフレア	種族特徴	溢れるmana、manaの手		
生まれ	軽戦士	性別	男	年齢	13
冒険者Lv	12	経歴	大切な約束をしたことがある		
経験点	250		同じ夢を何度も見ている 異種族の街で育った		

技	9	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	3	12		24	4	フェンサー	12	ライダー	11
体	4	敏捷度	12	11	2	34 + 2	6	スカウト	3	アーティザン	6
		筋力	16	23	2	45 + 2	7	レンジャー	9		
心	5	生命力	4	16		24 + 1	4	エンハンサー	8		
		知力	10	4		19	3	バード	1		
		精神力	12	6		23	3	アルケミスト	3		

戦闘特技		言語	会話	読文
治療適性	2122p	交易共通語	○	○
不屈	2123p	ドラゴン語	○	
ポーションマスター	2123p	魔動機文明語	○	○
武器習熟A/ソード	1-281p			
必殺攻撃	1-288p			
回避行動	1-279p			
頑強	1-279p			
武器習熟S/ソード	1-281p			
武器の達人	3-212p			
	p			
	p			

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ	特殊能力開放	浮遊盾
ガゼル	探索指令	
マッスルベアー	HP強化	
チックチック	超高所攻撃	
ケンタ	超攻撃阻害	
ジャイアントアーム	特殊能力完全開放	
デーモンフィンガー	クリレイ	
リカバリィ	ヒルスブ	
サモン・スモールアニマル	Vポン	
攻撃阻害	回避+1	
高所攻撃	HP+5	
騎獣強化	能力+2	
献身	危機回避	
人馬一体	回避+1	

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	0			
グラブラー	0			
フェンサー	12	16	18	19
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	重いコンバット狩衣スーツ		12	1	0
盾	エンハンスダンバー		16	1	1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2	
回避技能	フェンサー	合計値		29	1

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
腰刀(脇差)	1H	4	1	2d+ 17	8	22	4										
ダガー	1H投	3	0	2d+ 16	9	22	3										
継小袖 (古傷のイグニタイト加工打刀+1/OM+3)	1H	12	2	2d+ 18	8	23	20										
継小袖 (古傷のイグニタイト加工打刀+1/OM+3)	2H	12	2	2d+ 18	8	23	30										
打刀/1H	1H	12	0	2d+ 16	8	22	12										
打刀/2H	2H	12	0	2d+ 16	8	22	22										
”軟弱な”スリーハンドフランベルジュ+1 精神抵抗-1 アビスC-1 イグニタイト加工	3H	(22)	1	2d+ 17	8	23	47										
イグニタイト加工妖刀・大太刀	3H	(30)	1	2d+ 17	8	25	70										

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3	m	36	m	108	m	2d+ 29	1	78			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+ 14/×	2d+ 9	2d+ 16	2d+ 15	61							

装備品	説明	装備品	説明
頭 DG	その他枠追加		
耳 ラル=ヴェイネの金鎖			
顔 狩人の目	魔物知識知名度突破で命中+1		
首 スマルティの銀鈴	その他枠1増加		
背中 野状のセービングマント	抵抗失敗時魔法ダメージ-4		
右手 誓いの指輪	毒・病気・呪い以外の物理・魔法D-1		
腰 多機能グリーンベルト			
足 軽業のブーツ	転倒のペナルティ無効		
その他スマルティエの風切布			
		スマルティの風切り布	
		左手 スマルティの筋力増強の腕輪	
		ブレードスカート	
		銀鈴>アーティザンソングB	<能力増強+2><能力増強+2><HP増強+5>

— その他メモ —

先祖返りで人間の両親から生まれたmanaフレア。小さな集落であったこともあり、その強大な魔力が恐れられ捨てられてしまう。幸運なことにリルドラケンの冒険者に見つけられ、そのまま彼の故郷で育てられる。人間にはない身軽さとその3本目の腕を使いリルドラケンにも劣らない運動力を発揮し、崖際など高所の作業を手伝ってきたが13歳の誕生日(拾われた日)を迎えると「あるじさま」を見つげるためと養父に告げ冒険の旅に出る。

タワーマン5・ウッドクラフトマン4・マイナー2

はるがおわってながいあめがふりはじめるまえ、ぼくはいつもおなじゆめをみる。
 いまよりもたかいせでぼるぼるのおとこのひとといっしょにいる。そのひとのことをぼくは「あるじさま」ってよんでたんだ。
 ……ぼくはそのひとをこころした。さいごになにかはなそうとしてるんだけど、いつもそのまえにおきちゃらんだよね。

自動失敗
 チェック
⑤
⑩
⑱
⑳
㉑
㉒
㉓

