

キャラクター名
ハムザ=エジダイハ

プレイヤー名

種族	リルドラケン	種族特徴	鱗の皮膚、尻尾が武器、剣の加護/風の翼		
生まれ	戦士	性別	雄	年齢	たぶん25~30
冒険者Lv	7	経歴	A:3-2 一定期間の記憶がない→幼少期でいいか?いいよね・・・?		
経験点	3990		A:2-3 育ての親に拾われた→記憶がない理由・・・なにかに襲われたか? 冒険に出た理由:2-6 最強を目指す		

技	5	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	6	6		17+2	3
体	14	敏捷度	3			8	1
		筋力	10	5		29+2	5
		生命力	13	3		30	5
心	6	知力	2			8	1
		精神力	6			12	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7		
スカウト	6		
レンジャー	1		
エンハンサー	2		
アルケミスト	1		

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
トレジャーハント	2120p		p
全力攻撃	1-286p		p
なぎ払い	1-288p		p
頑強	1-279p		p
武器習熟A/メイス	1-281p		p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術			
キャッツアイ			
ビートルスキン			
バークメール(緑)			

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	7	10	8	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	必要筋力	必要回避力	必要防護点
鎧	スプリントアーマー		15		5
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	8		7

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
モール	2H	20	1	2d+ 11	12	13	35										
銀妖精<炎・氷・雷>のオーガモール+1	2H	30	2	2d+ 12	12	14	45										
銀製・魔法の武器・属性炎・氷・雷				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	13 m	39 m

回避	防護点
2d+ 8	7

HP
81

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 13	2d+ 9

MP
12

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 リザードマンの王冠	価値2000G、生命抵抗+1
耳	
顔	
首 幸運のお守り	
背中 サバイバルコート	
右手 宗匠の腕輪	
腰 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	巫術使用可能

装備品	説明
左手 怪力の腕輪	

<p>— その他メモ —</p> <p>幼少期(10~15歳くらい?)に大怪我状態で倒れていたところを、某町の冒険者ギルドのギルド長に拾われた。倒れる以前の記憶がないため、もとの群れに戻れない状態だった。今の目標は”最強”。拾われた経緯も効いているため、昔襲ってきた相手(?)へのリベンジをしようとしている。(記憶喪失の影響で、襲ってきた相手についてはうっすらとしか覚えていない。種族も不明)現在は修行のためにその冒険者ギルドを離れ、最初の町についたところ。お金?・・・武器防具に使い過ぎた(</p> <p>以下、フェロー行動表(調整中) 共通動作:補助「ビートルスキンB(1R目のみ)」「キャッツアイ(3R毎)」※MPが足りないときは魔晶石を使用(最大15点分) 1~2:想定7:通常攻撃:達成値17:K35@12+10 3~4:想定8:主動作【全力攻撃】:達成値18:K35@12+14 回避-2</p>	<p>自動失敗</p> <p>チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑱</p> <p>□□□□⑳</p> <p>□□□□㉑</p> <p>□□□□㉒</p> <p>□□□□㉓</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉕</p>
--	--

