キャラクター名
サンジェ・カルマギア

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	拳闘士	性別	女	年齢	25
冒険者Lv	8	経歴			
経験点	2130				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	6	8	2	22 + 2	4
		敏捷度	7			13	2
体	13	筋力	9	9	12	43 + 2	7
		生命力	13	5		31	5
心	6	知力	6	2		14	2
		精神力	10	4		20	3

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7						
グラップラー	8						
スカウト	3						
レンジャー	7						
エンハンサー	7						
アリストクラシー	3						

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	7	11	9	14
グラップラー	8	12	10	15
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	リュンクスベスト		8	2	3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	4
回避技能	グラップラー		合計値	13	20

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
バスターナックル 命中:S格闘２、練技２	1h	30+	4	2d+ 17	10	106	60										
フルパワー拳 ダメ:(S格闘1*2、伝承7、生命力B5、マイティ8、切り返し3、練技2、超過20/6*2)*2=70+LV8筋力7習熟3=88				2d+ 1		88											
尻尾 命中:B格闘1、練技２	1h#	0	3	2d+ 16	12	43	67										
フルパワー尻尾 ダメ:(伝承7、生命力B5、マイティ8、切り返し3、練技2、超過27/6*2)*2=70+LV8筋力7習熟3=88				2d+ 1		88											
				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+ 13	20

HP
100

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 16	2d+ 14

MP
20

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技					
タフネス	2122p		p		p
追加攻撃	220p		p		p
投げ攻撃	225p	防具習熟A/非金属鎧	IB31p		p
カウンター	2120p	斬り返し	IB36p		p
鎧貫き	IB39p	鉄壁	IB30p		p
治癒適性	2122p		p		p
不屈	2123p	頑強	IB29p		p
武器習熟A/格闘	1-281p	練体の極意	IB33p		p
二刀流	IB30p		p		p
武器習熟S/格闘	IB31p		p		p
超頑強	IB29p		p		p
	p		p		p
	p		p		p
回避行動	IB29p		p		p
防具習熟S/非金属鎧	IB32p		p		p
命中強化	IB32p		p		p
	p		p		p
	p		p		p

装備品		説明
頭	勇者の証(体)	
耳	魔紋Ⅱ(筋)	
顔		
首		
背中	セービングマント	
右手	魔紋Ⅱ(器)	
腰	ブラックベルト	
足		
その他スマルティエの武道帯		

装備品		説明
左手		
↓指輪		

その他メモ

カルマギアはより強き者同士を掛け合わせ、最強の個を作り出すことに傾倒するリルドラケンの一族である。
大破局によって多くの文化が失われた中で、初代カルマギアは文明によって左右される力ではなく、種そのものが強く在ることを望んだ。その思想の下同族内での品種改良が行われ、業の歯車が回り始めた。細々とではあるがカルマギアの思想が受け継がれていくなかで、一族が竜の亡骸を手にいれた時から歯車の回転は加速する。彼らは竜の因子を何とか自分達に取り込まんと様々な分野の研究に手を出した。結果産み出されたのは竜の血を用いた刻印、《竜痕/ドラグマ》を肉体に施す技術だった。何れ竜の亡骸から血が枯れる時、カルマギアの肉体にはそれだけの血が受け継がれるのだと。世代濃縮とも呼べる異質な思想を持った環境でサンジェは生まれ育った。
集落での鍛錬の末一人前と認められた者は集落を出て３年間の旅に出るのがカルマギアの慣わし。そこで己の力を試し高めるのだ。

サンジェは一人前と認められ集落を出たばかり。この旅が終われば一族が決めた相手の番となり、血を次に繋いでいくことになる。
そのこと自体はいい。初代様から始まりお父様にお母さま、一族の皆が積み重ねてきたこと。それを絶やしたいなどとは思わない。
ただ少し退屈だと感じてしまうのは仕方ないことだと思う。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名: サンジェ・カルマギア

プレイヤー名:

言語	会話	読文	言語	会話	読文	言語	会話	読文
交易共通語	○	○						
ドラゴン語	○							

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
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
ビートルスキン		
メディテーション		
アンチボディ		
デーモンフィンガー		
リカバリィ		
ジャイアントアーム		
威力増強5		
防護点増強1		
能力値増強2		
HP増強5		
威力超増強10		
武器巨大化10		
防護点特化+3/-2		
抵抗増強1		
風格		
美声		
眼差し		

名誉アイテム	点数	名誉アイテム	点数	名誉アイテム	点数
	90				

名誉点 所持 440 /合計 530

一般装備品	(消耗チェック)
勇者の証(体)	○□□○□□
不滅の指輪	○□□○□□
正しき信念のリング	○□□○□□
溢れる滋養のリング	○□□○□□
闘魂の指輪	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
薬師道具セット	○□□○□□
魔香草x21	○□□○□□
魔紋Ⅱx2	○□□○□□
保存食7x3	○□□○□□
セージ代	○□□○□□
スカウト代	○□□○□□
ブラックベルト	○□□○□□
陽光/月光の魔符x4	○□□○□□
アウェイクポーションx3	○□□○□□
宿泊費	○□□○□□
セービングマント	○□□○□□
アラミドコート(売り)	○□□○□□
スマルティエの武道帯	○□□○□□

所持金 1205 G

預金・借金 G