

キャラクター名 双焰のカラメラ	プレイヤー名
--------------------	--------

種族	人間	種族特徴	剣の加護/禍福倚伏		
生まれ	傭兵	性別	女	年齢	24
冒険者Lv	15	経歴	裕福な家に生まれた		
経験点	1000		許嫁がいた 引きこもっていたことがある		

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	11	34		52	2				
体	10	敏捷度	5	40		52	8	スカウト	10		
		筋力	11	45		66	11	レンジャー	7		
		生命力	8	9		27	4	エンハンサー	11		
心	4	知力	6	2		12	2				
		精神力	8	12		24	4				

戦闘特技				言語	会話	読文
タフネス	2122p	二刀流	1-281p	交易共通語	○	○
バトルマスター	3143p	二刀無双	3-212p			
トレジャーハント	2120p	鎧貫き	1-292p			
ファストアクション	2123p	双撃	1-280p			
影走り	2120p		p			
治癒適性	2122p		p			
不屈	2123p		p			
両手利き	1-283p		p			
武器習熟A/ソード	1-281p		p			
全力攻撃	1-286p		p			
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		p			

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
チックチック	
ケンタウロスレッグ	
ジャイアントアーム	
シェイプアニマル	
ワイドウィング	
ヘルシーボディ	
フェンリルバイト	
タイタンフット	

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	15	24	23	26
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	筋力	回避力	防護点
	鎧	ドレスアーマー		24	0
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	23	11	

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
フランベルジュ	1H両	20		2d+ 24	10	27	25										
焰纏の腕剣(フランベルジュ+1) 炎付与	1H両	40	+4	2d+ 28	9	28	35										
焰纏の腕剣(フランベルジュ+1) 炎付与	1H両	40	+4	2d+ 28	9	28	35										
クレイモア トロールクレイモア	1H両	26		2d+ 24	10	27	36										
牙	2H#		+4	2d+ 24	9	22	11										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

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 57	m 171	2d+ 23	11	87						
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+	0/X	2d+ 18	2d+ 19	2d+ 4	24						

装備品	説明	装備品	説明
頭	シャンデル製の宝石付き髪飾り 中央大陸帰還記念、後頭部で髪を留める用		
耳	シャンデル製の宝石付き耳飾り 中央大陸帰還記念		
顔			
首	熊の爪の首飾り マッスルベアー+1		
背中	リトルウィング 落下ダメージ-20		
右手	シャイニングリング 合言葉で「ライト」「I」181頁」	左手	能力値増強の腕輪
腰	ブラックベルト		
足	韋駄天ブーツ		
その他	叛骨の剣 必要筋力:なし k30@7 20~+5ずつ 最大500		

その他メモ	自動失敗 チェック
「カラメラ・ラーキンス」(23) 女性 侯爵家生まれ、三姉妹の長女。 かなりの問題児で幼い頃から危険を顧みないような行動をよく行っていた。基本的に人の指図に従うことをせず、成人しても社交界にも一切出席せずに永遠とニート生活を送っていた。 問題児として扱われていたものの幼いころは友人がいた。しかし、その性格によるものか外的要因によるものかはわからないが、成長と共にだんだんと交流が減り15歳の頃には二度と会うことはなくなった。そのため現在友達は何人であり、新しい友人を作ること一切考えていない。 冒険者になったきっかけは、22歳の時に伯爵家の許嫁を殴り飛ばしてしまったことであり、この事件により数万ガメルのみ持たされて家を追い出されてしまう。このような状況になっても生活レベルが下げられなかったようで、たった数日で首が回らない状態になってしまった。そうして、どうにか食い扶持をつなぐために冒険者を始めることとなる。 冒険者を始めてからは、自分を追い出した家族を見返すために冒険者として功績を積み、貴族になることを目指すようになる。また、金には	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉑ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒

