

キャラクター名  
ガル

プレイヤー名

種族	リカント	種族特徴	獣変貌		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	28
冒険者Lv	5	経歴	リカント族の虎の子として生まれる。族長の息子であった。武芸に明け暮れる中、ある日妖精に攫われる。村に戻ると年月が経っており、知り合いは誰もいなくなっていた。		
経験点	50				

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	器用度	2			12	2
	敏捷度	5	1		16	2
体	筋力	8			17 + 1	3
	生命力	6	2		17	2
心	知力	12			18	3
	精神力	1			7	1

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	5		
レンジャー	4		
エンハンサー	1		

戦闘特技	能力値	備考
かばう	1-285p	p
防具習熟A/金属鎧	1-282p	p
スローイング	2-228p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
リカント語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	備考
ビートルスキン	

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	5	7	7	8
グラップラー	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	チェーンメイル	15	-1	6
盾	タワーシールド	17		2
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	6	9

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
ヘビーメイス	1H両	15	1	2d+ 8	12	8	20										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	16 m	48 m

回避	防護点
2d+ 6	9

HP
32

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 6

MP
7

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	能力増強の指輪 筋力+ 1

その他メモ	自動失敗チェック
生まれ: 虎の子 モチーフ: ハイエナ 幼少期: 武芸への道 少年期: 無意識な呼吸 少年期: 妖精に攫われたことがある。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
ガルは灰色の髪をした、ハイエナの耳が生えたリカントだ。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
部族の長の息子として生まれた彼は、幼いころより武芸を仕込まれた。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
期待を一身に背負い、誰もが気に掛けてくれる人生。しかし、それは彼にとって敷かれたレールの上であった。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
そんなある日、ガルの前に妖精が現れる。妖精は手招きし、ガルはそれに従った。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉑
光の道を渡った先は、3000年以上前に滅びたデュランダル時代の遺物。妖精たちが歌い踊る妖精郷、フェアリーガーデンであった。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒
.....	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉓
そこからどうやって戻って来たのかは覚えていない。何か長い夢を見ていたような。大切な約束を忘れてしまったような。そんな感覚。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉔
戻った時には村も、族長である父親も、何もかもが消え失せていた。現実には、妖精の夢の先は200年の時が経っていた。	<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"/> ㉖

