

キャラクター名 ガルバニアロ・イルザナーガ 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	男	年齢	17歳
冒険者Lv	8	経歴	3-1 大怪我をしたことがある。		
経験点	870		3-3 近所では1番の物知りだった。 2-3 旅をしたことがない。		

技	5	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス					
		器用度	6	7		18 + 1	3		ファイター	7	アルケミスト	2
体	14	敏捷度	9	3		17 + 1	3		ソーサラー	4	バトルダンサー	1
		筋力	8	6		28 + 2	5		コンジャラー	3		
心	6	生命力	17	5	2	38	6		スカウト	8		
		知力	6	2		14	2		レンジャー	5		
		精神力	11	2		19	3		エンハンサー	4		

戦闘特技																			
タフネス	2122p									p									
トレジャーハント	2120p									p									
ファストアクション	2123p									p									
治癒適性	2122p									p									
防具習熟A/盾	1-282p									p									
防具習熟A/金属鎧	1-282p									p									
マルチアクション	1-292p									p									
全力攻撃	1-286p									p									
防具習熟S/金属鎧	1-282p									p									
頑強	1-279p									p									
										p									

練技/呪歌/騎芸/賦術									
ビートルスキン									
ドラゴンテイル									
キャッツアイ									
マッスルベアー									
バークメール									
ヴォーパルウェポン									

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	7	10	10	12
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			
鎧	ミスリルプレート		24	-2	11
盾	グレートウォール		20	-1	3
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					5
回避技能	ファイター	合計値	7		19

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+ 11	12	12	20										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	3 m	通常移動	18 m	全力移動	54 m	回避	2d+ 7	防護点	19	HP	89
魔物知識/弱点	2d+ 0/X	先制力	2d+ 11	生命抵抗	2d+ 14	精神抵抗	2d+ 11	MP	50	魔法技能	Lv. 魔力
											真語魔法 4 6
											操霊魔法 3 5
											深智魔法 3 6

装備品	説明
頭 スマルティエのヘッドバンド	HP回復効果を受けた時、MP1回復(「冒険者Lv」回まで)。
耳 ラピスズリのお守り/遺品アレキサンドラ	乱戦エリア内、HP半分で回避、生命・精神抵抗+2。
顔	
首 スマルティエの銀鈴	その他欄を追加。
背中 野伏のセービングマント	回避や抵抗失敗時、魔法ダメ-4。背中欄を追加。
右手 スマルティエの怪力の腕輪(魔法発動体加工)	筋力値+2(破壊不可)。
腰	
足	
その他迅雷の髪飾り(雪もある)	(1500G)投げると雷、威力20+5。使い捨て。

装備品	説明
左手 スマルティエのアルクミーキット	
熊の爪	練技「マッスルベアー」の効果を+1。

その他メモ

小さな村で拾われた卵から生まれた。リルドラケンにしては珍しく魔法の才能があり、小さい頃から魔導書なども読んで育ってきた。だが中身はまだまだ、英雄や冒険の物語に憧れる普通の子供だ。人間の大人や子供達に囲まれ、平和に暮らしていた。

ある日、魔法の実験中に爆発を起こしてしまう。大怪我を負い意識が朦朧とする中、たまたま村に滞在していた旅の魔法使いに完璧な治療を施され回復する。感謝と尊敬を抱きながら、冒険の色々な話を聞く内に「知識だけではダメだ、このままでは頭でっかちのままつまらない死に方をする。実践し活かしてこそだ」という考えを持つ。

そうして少年は旅に出る。まだ見ぬ本当の力と、本物の冒険を探し求めて。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑱
□□□□⑳
□□□□㉑
□□□□㉒
□□□□㉓

