

キャラクター名  
ターニャ

プレイヤー名

<b>種族</b>	ドレイクナイト	<b>種族特徴</b>	暗視、魔剣、飛行、竜化、光のプレス、弱点(魔法+2)		
<b>生まれ</b>	部位操者	<b>性別</b>	女	<b>年齢</b>	18
<b>冒険者Lv</b>	5	<b>経歴</b>	C[3,2] = 実は貴重な血統である		
<b>経験点</b>	3550		B[1,4] = 一族を滅ぼされた A[2,5] = 人族の文化が好き		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
<b>技</b>	12	器用度	4	2	18	3
		敏捷度	6	1	19	3
<b>体</b>	12	筋力	7	2	21 + 2	3
		生命力	12	7	31	5
<b>心</b>	8	知力	16	3	27	4
		精神力	4	2	14	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	5		
プリースト/ダルクレム	5		
フィジカルマスター	5		

戦闘特技		値	補正
魔力撃	227	p	
武器習熟/ソード	221	p	
マルチアクション	212	p	
		p	
		p	
		p	
		p	
		p	
		p	
		p	
		p	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドレイク語	○	○
汎用蛮族語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	値	補正

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	5	8	8	8
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	回避力	防護点
鎧 イスカイアの魔導鎧<脱ぎ捨て加工>		20	0	7
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		9 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
フランベルジュ <ドレイクの魔剣>であるため価格0, [飛行]により命中+1	2H	23	1	2d+ 9	10	9	38										
フランベルジュ <ドレイクの魔剣>であるため価格0, [飛行]により命中+1	1H両	23	1	2d+ 9	10	9	28										
A:鈎爪[1/1拳]	1H拳	1	8	2d+ 8	10	9	16										
A:尖翼[1/1](翼1)	1H	1	8	2d+ 8	11	9	16										
A:尖翼[1/1](翼2)	1H	1	8	2d+ 8	11	9	16										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3	19	57

回避	防護点
2d+ 9	7

HP
46

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 7

MP
29

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	5	9			

装備品	説明
頭	
耳 <聖印>	ダルクレム
顔	
首	
背中	
右手 <怪力の腕輪> (能力増強の腕輪)	
腰 ミサイルトラッパー	飛び道具攻撃を防ぐことがある(AWp229)
足	
その他	

装備品	説明

その他メモ	自動失敗チェック
女騎士系ドレイクナイト。ただし実力の都合上「くっ殺せ」ではなく「くっ殺す」がお似合いである。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
どう貴重なのかはPCに自覚は無い(PLも決めていない)が、幼い頃にそれが理由で蛮族…特に他のドレイクやバジリスクに一族を滅ぼされ、幸いにして逃げ延びたはいいものの追われる身となってしまった。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
それ以降は一人で野営生活を続け、他の蛮族からダルクレム信仰を勧められて信仰を始めてからは人族蛮族関係なく出合頭に戦を始めるような戦闘狂になった時期もあったりしつつ(その過程で生命力増大みたい)、そうした中でどういう訳か人族の文化を知ってからは性格がやわらくなった。	<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
そういう訳なので神官戦士っぽい構成でありながら「回復なんて知らない、そんなことしてる暇があったらフレンジイかけて恐れを知らずに敵に突っ込む」が基本の戦闘スタイル。そもそも追われるようになってからは一人で生活していたので仕方ないね、という感じ。	<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"/> ㉙
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉚

