

キャラクター名 “守り護られし蓬萊青葛(ギムネマ)”ギムネマ=シルベスタ プレイヤー名

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り		
生まれ	拳闘士	性別	女	年齢	16
冒険者Lv	12	経歴	(C)異種族の友人がいる		
経験点	12070		(C)競い合う友人がいた		
		恥ずかしい二つ名を持っている			

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	5	24		43 + 1	7	グラップラー	12		
敏捷度	6	17		37 + 1	6	エンハンサー	2		
筋力	9	7		24	4	バード	1		
生命力	8	18		34	5	アルケミスト	3		
知力	2	6		13	2	ライダー	11		
精神力	5	14		24	4	ウォーリーダー	8		

戦闘特技	追加攻撃	投げ攻撃	カウンター	鎧貫き	防具習熟A/非金属鎧	投げ強化	踏みつけ	命中強化	牙折り	頑強
	220 p	225 p	2120p	1B39 p	1B31 p	1B30 p	1B31 p	1B32 p	1B36 p	1B29 p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	
シャドウ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	【キャッツアイ】	【ビートルスキン】	【ビビッド】	【遠隔指示】	【HP強化】	【騎獣強化】	【騎獣の献身】	【特殊能力解放】	【獅子奮迅】	【探索指令】	【魔法指示】	【HP超強化】	【特殊能力完全開放】	【騎獣超強化】
	【パラライズミスト】	【パークメール】	【クラッシュファンク】	【神速の構え】	【鉄壁の防陣Ⅰ】	【鉄壁の防陣Ⅱ：堅体】	【鉄壁の防陣Ⅱ：鉄鎧】	【鉄壁の防陣Ⅲ：甲盾】	【鉄壁の防陣Ⅳ：無敵】	【蘇る秘奥】	【鉄壁の防陣Ⅳ：反攻】			

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ	追加ダメージ
ファイター	0				
グラップラー	12	19	18	16	
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 リュクスベスト		18	2	3
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1
回避技能	グラップラー	合計値	20	4

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
イージーグリップ <small>グラップラー専用、パンチ強化、非ランク効果：投げの命中+1</small>	1H拳	11	1	2d+ 21	12	16	0										
銀のパワーアングル <small>グラップラー専用、キック強化、銀製</small>	1H#	20	-1	2d+ 19	9	16	15										
強化投げ <small>グラップラー専用</small>	2H	0	1	2d+ 21	12	16	20										
パワーリスト <small>グラップラー専用、パンチ強化</small>	1H拳	15		2d+ 20	9	16	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	38 m	114 m

回避	防護点
2d+ 20	4

HP
85

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 13/×	2d+ 14

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 17	2d+ 22

MP
24

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 セーフティメット	
耳 ディスプレイサー・ガジェット機能的腕輪	腕輪の代金はアイテム欄に
顔 シンパシーピアス	
首 栄冠の名誉徽章	ディアナ戦で割った
背中 フードまがいの型ガバコートを	
右手 巧みの指輪	
腰 アルケミーキット	
足 黄金の拍車	
その他 俊足の指輪	

装備品	説明
左手 巧みの指輪	

その他メモ	自動失敗チェック
一般技能/メイド：3、ダンサー：4、ソルジャー：1、バウンサー：1、スカラー：1、オフィシャル：1 一般技能経験点：1000+500(ダンサー用)点	□□□□⑤
「お主、本当にバカじゃのう……；」 幼少時に、そういつて幼馴染の“ソレイユ（よりにもよって）”に馬鹿にされた事がトラウマとなっているシャドウの少女。 旅に出て今はもうどこにいるかもわからない幼馴染だが、見返したくて彼女自身も旅に出て『たくていかる』な戦いを心がけようとしている。	□□□□⑩
『ナウ』で『ヤング』な事に興味津々なイマドキの若者……なのだろうか？（少し感性が他とズレている可能性が高い） とりあえず、割とバカな子である。	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉕
	□□□□㉑
	□□□□㉕

