

キャラクター名 「暁へ駆ける」リシェ・アミス・ロッド Ricie Amis Rod

プレイヤー名

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干渉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	密偵	性別	女	年齢	18
冒険者Lv	13	経歴	師と呼べる人物がいる		
経験点	5510		歌を褒められたことがない 敵対する者がいる		

技	15	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	5	3	28 + 2	5				
体	0	敏捷度	6	4	2	27 + 1	4	プリースト/ル=ロウド	2		
		筋力	3	5	2	10	1	スカウト	11		
心	10	生命力	16	2	4	22	3	エンハンサー	12		
		知力	5		0	15	2	アルケミスト	7		
		精神力	11	8	1	30	5				

戦闘特技		能力値	備考
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
影走り	2120p		p
武器習熟/ソード	221 p		p
武器習熟II/ソード	221 p		p
回避行動	1B29 p		p
必殺攻撃	226 p		p
牽制攻撃	224 p		p
両手利き	1B32 p		p
武器の達人	1B31 p		p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
グラスランナー語	○	○

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	13	18	17	14
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク 筋力 回避力 防護点			
鎧	荊のローブ		1		3
盾	イグニダイト製宵の護剣シャルム (武器として専用化)		4	2	0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					2
回避技能	フェンサー			合計値	21 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
イグニダイト製破剣ルシファー (専用化)	1H	4		2d+ 18	8	19	19										
フェンサー技能レベル+5 (端数切り捨て) が追加ダメージに加算される																	
イグニダイト製護剣シャルム (専用化)	1H	4		2d+ 18	8	17	15										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	28 m	84 m

回避	防護点
2d+ 21	4

HP
56

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 15

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 17	2d+ 20

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	4			

装備品	説明
頭 聖印	
耳 蝙蝠の耳飾り	耳装備。何も見えない状態+透明の相手に対するペナを-2に軽減。
顔 赤の眼鏡	いかなる効果によっても眠らなくなる
首 血水晶のチョーカー	1回付かないと効果は発動しない。量HPから、自動ダメージ(1回付くまで)で破壊するとHPの回復
背中 ウェポンホルダー改	装備・アイテムを二つまで補助動作で収納装備
右手 俊足の指輪	敏捷+1 破壊すると瞬間的に+13
腰 多機能ブラックベルト	
足 ディスプレイヤー・ガジェット	任意の装備箇所を得る
その他 軽業の靴	

装備品	説明
左手 信念のリング	精神抵抗+1
アルケミーキット	マテリアルカードをパッケルのキットに挿す!
専用スカウト用ツール	(装飾品扱いではないが能力補正のため記載)

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	パークメイル
ガゼルフット	パラライズミスト
ラビットイヤー	イニシアティブブースト
メディテーション	アーマーラスト
ケンタウロスレッグ	ヒールスプレー
リカバリエ	
ジャイアントアーム	
デーモンフィンガー	
ワイドウィング	
ジプロフェシー	
キャッツアイ	
カメレオンカムフラージュ	
クリティカルレイ	
ヴォーパルウェポン	

その他メモ	自動失敗 チェック
一般技能	チェック
ベガー1 ウッドクラフトマン1 ウェボンスミス1 パウンサー2	□□□□⑤
=====	□□□□⑩
彼女は幼いころ、好奇心から迷い込んだ迷宮で魔神に唆され、命の危機にあったところを	□□□□⑮
ドワーフの剣士に助けられました。	□□□□⑳
おぞましい死の運命と、それを一刀のもとに両断した刃の閃き。	□□□□㉑
かよわい少女の心に鮮烈に灼き付いた憧れは「誰にも負けない最強の力がほしい」という夢を生み、	□□□□㉒
彼女がそのドワーフを剣の師として冒険に同行するきっかけとなったのです。	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕
はじめこそ師匠の付き人として冒険の日々に胸を躍らせていた彼女でしたが	□□□□㉖

