

キャラクター名 ペイ=グリニッチ	プレイヤー名
---------------------	--------

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干涉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	軽戦士	性別	♀	年齢	24
冒険者Lv	15	経歴			
経験点	1000				

技	13	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	12			25	4	グラップラー	7	エンハンサー	12
体	1	敏捷度	12			25	4	フェンサー	15	バード	3
		筋力	6	3		10	1	フェアリーティマー	15	アルケミスト	11
心	11	生命力	18			19	3	マジテック	12	ウォーリーダー	12
		知力	6	225		242	40	スカウト	1		
		精神力	18			29	4	セージ	1		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p	魔力撃	IB39 p
投げ攻撃	225 p	魔力撃強化	IB32 p
カウンター	2120p		p
鎧貫き	IB39 p		p
ルーンマスター	IB34 p		p
両手利き	IB32 p		p
二刀流	IB30 p		p
武器習熟A/ソード	IB31 p		p
武器習熟S/ソード	IB31 p		p
武器の達人	IB31 p		p
二刀無双	IB31 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
ビートルスキン	ララバイ	鉄壁の防陣
ガゼルフット	パークメール	鉄壁の防陣II:鉄鎧
マッスルベアー	クリティカルレイ	怒涛の功陣
キャッツアイ	パラライズミスト	怒涛の功陣II:旋風
ラビットイヤ	クラッシュファンク	流麗なる俊陣III:幻惑
スフィンクスノレッジ	イニシアティブブースト	鉄壁の防陣III:鋼鎧
デモンフィンガー	ヒールスプレー	流麗なる俊陣IV:残影
ジャイアントアーム	リーンフォース	鉄壁の防陣IV:反攻
オウルビジョン	ビビッドliquid	鉄壁の防陣V:鋼城
フェンリルバイト	コンセントレーション	流麗なる俊陣V:水鏡
バルーンシードショット	コンバインマテリアル	
ジープロフェシー	フレイムフィールド	
アーリーバード	流麗なる俊陣	
サモン・スモールアニマル	流麗なる俊陣II:流水	

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	7	11	11	8
フェンサー	15	19	19	16
シューター	0			

鎧と盾	必要 ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	マナコート	1		40
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	フェンサー	合計値	19	40

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
ミスリルソード	1H	5		2d+ 19		19	25										
ミスリルソード	1H	5		2d+ 19		19	25										
トライエッジ	1H	5	2	2d+ 18		13	35										
継承刀	1H	5		2d+ 19	-1	19	60										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	30 m	90 m

回避	防護点
2d+ 19	40

HP
64

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	15	55			
魔動機術	12	52			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 41	2d+ 52

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 18	2d+ 19

MP
0

装備品	説明
頭 軍師徽章	軍師
耳 フロティングマクスフィア	大
顔 フロティングマクスフィア	大
首 フロティングマクスフィア	中
背中 ウェポンホルダー	
右手 風神の手袋	自身の持つ武器の必要筋力を-10する
腰 アルケミーきつと	
足 韋駄天ブーツ	
その他華美なる宝石飾り	消費名誉:20

装備品	説明
左手 同上	

その他メモ	自動失敗 チェック
【回避力】 55(+1/+1/+2/-3)※+1	□□□□⑤
【防護点】 40(+1/+2/+2)	□□□□⑩
【両手攻撃】 K60+74(+2/+2/+2)	□□□□⑮
【牙攻撃】 K11+68(+2/+2/+2)	□□□□⑳
【投擲攻撃】 K35+68(+2/+2/+2)	□□□□㉑
○風属性：風と共に歩みし者	□□□□㉒
敏捷を用いる判定を行う際、フェンサーレベル+知力で判定を行うことができる。	□□□□㉓
また、自身が先制判定に成功したなら、戦闘の始めのラウンド中主動作を二度行う。	□□□□㉔
キャラクターの攻撃の射程は常時20mの対象1体になる。	□□□□㉕
自身は常に特殊飛行状態で、あらゆる遮蔽と移動ペナルティを受け付けず、自身の与える全てのダメージに風属性を付与する。	□□□□㉖

