

キャラクター名 リエ・フラウ・ミール 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	趣味人	性別	女	年齢	22
冒険者Lv	8	経歴	子供の頃家出をしたことがある		
経験点	14500		消して手放せない小物がある 家族に冒険者がいる (いた)		

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	4	2	23	3	フェンサー	6		
敏捷度	11	11		34 + 1	5	スカウト	8		
筋力	2	8		10	1	バード	8		
生命力	9	6		15	2	アルケミスト	3		
知力	3	4		20	3	ウォーリーダー	7		
精神力	17	3		33	5				

戦闘特技	値	備考
トレジャーハント	2120p	p
ファストアクション	2123p	p
特殊楽器習熟	2-229p	p
回避行動	1-279p	p
頑強	1-279p	p
シュアパフォーマー	2-233p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p

言語	会話	読文
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
ドレイク語	○	
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語		○
妖精語	○	
グラスランナー語	○	○
リカント語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	内容	備考
レジスタンス	強靱なる丈陣Ⅱ・精定	
冬の寒風	怒涛の攻陣Ⅲ・旋刃	
レクイエム	鉄壁の防陣Ⅲ・甲盾	
夏生命	鉄壁の防陣Ⅳ・無敵	
ブレイク		
蛇穴の苦鳴		
アトリビュート		
チャージング		
パラライズミスト		
ヴォーパルウェポン		
バークメール		
堅陣の構え		
怒涛の攻陣Ⅱ・旋風		
鉄壁の防陣Ⅱ・鉄鎧		

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	6	9	11	7
シューター	0			

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧 クロースアーマー		1		2
盾 シンバルシールド		8	1	1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1
回避技能	フェンサー			合計値
				13
				3

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
パラスマラカ	1H	9	1	2d+ 10	12	7	19										
魔剣 風音	1H	5	2	2d+ 11	9	7											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	35 m	105 m	2d+ 13	3	54

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 13	2d+ 10	2d+ 13	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 組み紐	髪の編み込みの中に赤、黄、白
耳 耳飾り	
顔 不敵の仮面	気絶(HP0)からの回復に+10点
首 軍師徽章	鼓砲の使用に必要
背中 ウェポンホルダー (サブウェポン)	装備品を一つ背負える
右手	
腰 ブレードスカート	回避時達成値が4以上上回った場合威力10のダメージ
足 立ち寝のレギンス	睡眠や気絶で転倒しない
その他アルケミーキット	賦術用カード入れ

装備品	説明
左手 スマルティエの俊敏増強の指輪	俊敏+1

その他メモ	自動失敗チェック
冒険者の姉がいたが行方不明、しかし探す気はない。どこかでよろしくやってるのだろう。	
姉が冒険に出る前に渡された組み紐は初めての姉からの贈り物だったので手放すという考えは浮かばなかった	□□□□⑤
そんなことよりも世界の面白いことに興味尽きない美味しい飯、謎の古代遺跡、始まりの剣、魔動機文明とか……妖精はまあ魔法使えないから置いて	□□□□⑩
好奇心は尽きることを知らないから困る(*´艸`)	□□□□⑮
旅の途中からついてきたエルフも……なんで付いてきたか詳しいことは忘れた(そもそも聞いてない)けど高いとこの物とか取ってくれるからいいやつ!	□□□□⑳
冒険に出る⇒いろんなことを知る⇒情報は金になる⇒金はカ⇒名声を得るために割と重要	□□□□㉕
姉は「リエ・アウラ・ミール」	□□□□㉙
1人称「私」	□□□□㉚
白銀の腕亭 (はくぎんのかいにてい) にてパーティー登録	□□□□㉞

