

キャラクター名 《要塞小人》パペル=ガメロ	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	戦士	性別	男	年齢	47
冒険者Lv	16	経歴			
経験点	2000				

技	12	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	8	14		34 + 2	6	ファイター	16	アルケミスト	7
体	2	敏捷度	4	10	-6	20	3	プリースト/シーン	13		
		筋力	5	26		33	5	スカウト	9		
心	11	生命力	17	46		65	10	レンジャー	9		
		知力	4	19		34 + 2	6	セージ	12		
		精神力	16	35		62	10	エンハンサー	10		

戦闘特技				言語			会話	読文
タフネス	2122p	マナセーブ	2123p	交易共通語		○	○	
ルーンマスター	1B34p	マナ耐性	3144p	神紀文明語			○	
バトルマスター	3143p	防具習熟A/盾	1B31p	ドレイク語	○	○		
トレジャーハント	2120p	かばう	1-285p	汎用蛮族語	○	○		
ファストアクション	2123p	鉄壁	1B30p	魔神語	○			
影走り	2120p	防具習熟S/盾	1B32p	魔動機文明語	○	○		
治癒適性	2122p	ガーディアン	1B29p	魔法文明語	○	○		
不屈	2123p	魔力撃	1B39p	妖精語	○			
ポーションマスター	2123p	防具の達人	1B32p	グラスランナー語	○	○		
鋭い目	2120p	足さばき	1B29p	シャドウ語	○	○		
弱点看破	2121p	無尽の盾	FC26p	バジリスク語		○		

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	イニシアチブブースト
アンチボディ	マナダウン
ストロングブラッド	ヒールスプレー
オウルビジョン	
リカバリエ	
スフィンクスノレッジ	
ケンタウロスレッジ	
ワイドウィング	
デーモンフィンガー	
トロールバイタル	
バークメール	
パラライズミスト	
クラッシュファンク	
ヴォーパルウェポン	

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	16	22	19	21
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	筋力	回避力	防護点
鎧 防弾・マナタイト加工のインペリアル		33	-1	15
盾 マナタイト加工の銀鱗の煌盾		13		4
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				4
回避技能	ファイター	合計値	18	24

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	
カードシューター ケミキット 射程+10m	1H			2d+ 0		0												
マナタイト加工の銀鱗の煌盾 《完全なる鋼の一打》	1H	13		2d+ 22	12	21	23											
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
10 <sub>m</sub>	27 <sub>m</sub>	81 <sub>m</sub>	2d+ 18	24	128
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 18	2d+ 12	2d+ 27	2d+ 27	0	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	13	19			

装備品	説明
頭 ホーリーパロット	神聖魔法を反復
耳 石人の耳飾り	器用度-6 防護点+1
顔 聖印	
首 ポーションインジェクター	スカーレットポーション封入
背中 獣のドミネーターズマント	生命抵抗・精神抵抗・生死判定+1
右手 叡智の腕輪	
腰 多機能ブラックベルト	
足 韋駄天ブーツ	
その他 陽光の指輪	

装備品	説明
ディスプレイ・ガジェット	首飾り収納
左手 宗匠の腕輪	
	ダメージの1/10をMPに変換
	奇跡の首飾り

その他メモ	自動失敗 チェック
草原で仲間たちと育つが、同い年の仲間を危険に晒してしまったことから人を守ることに目覚める。 自然の中でその術を学ぶが、厳しい環境のなか次第に限界を感じ、文明の中に身を投じることを決める。 ルキスラで傭兵として志願し銀鱗隊を目指し慣れない重武装を用いてだんだんと武功をあげていくうち、珍しいグラスランナーの傭兵として注目を受け始める。 さらなる向上には名声が必要と思い、一度傭兵をやめ冒険者として活動することに決めた。 その後目論見通り多大なる名声を手にするが、何やら目立ちすぎたため邪神に目をつけられ供物となるため人の限界を超える。 そんなことは願い下げだがそれにより周りに被害が及ぶのも嫌なため、ならばすべてを譲ればよいと更なる力を手にした。	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳ □□□□㉕ □□□□㉙ □□□□㉚
○運用方針 1R目はウィッシュスター(+パロット)で抵抗確定にしつつ影走り+足さばきで半径10mかばう。 FAとれたら前衛両方にウィッシュスター撒くかあるいはその他パフ。	

