

キャラクター名 イェルム・ゲール	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	密偵	性別		年齢	
冒険者Lv	9	経歴			
経験点	590				

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	3	2		21 + 2	3	フェンサー	5	ウォーリーダー	3
敏捷度	2	6		24 + 1	4	シューター	9		
筋力	6	5		18	3	マジテック	4		
生命力	8	4		19 + 4	3	スカウト	3		
知力	6	2		12	2	エンハンサー	1		
精神力	6	4		14	2	アルケミスト	2		

戦闘特技		言語	会話	読文
ターゲットィング	1-280p			
両手利き	1-283p	交易共通語	○	○
囮攻撃	1-284p	魔動機文明語	○	○
射手の体術	2-227p	シャドウ語	○	○
頑強	1-279p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	
パラライズミスト	
ヒールアブレー	
怒涛の攻陣Ⅰ	
怒涛の攻陣Ⅱ：烈火	
お好みの鼓砲	

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			
グラブラー	0			
フェンサー	5	8	9	8
シューター	9	12	13	12

鎧と盾	必要		
	ランク	筋力	回避力
鎧 『アビス強化』スプリントアーマー+1		18	
盾			
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			1
回避技能	シューター	合計値	14
			8

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
[おしゃれな]ガンソード 射程10m,装填数3	1H	8	1	2d+ 14	11	6											
ガンソード	1H	8		2d+ 9	9	9	8										
				2d+													
				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	25 m	75 m	2d+ 14	8	65
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 0/X	2d+ 7	2d+ 12	2d+ 15	26	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	4	6			

装備品	説明
頭 スマルティエのヘッドバンド	HP回復効果を受けたときMPを「1」点回復
耳 マギスフィア小	
顔 スマルティエのアイガード	純エネルギー属性ダメージを-4
首 スマルティエの銀鈴	部位：その他を得る
背中 スマルティエの風切り布	3分に1回、補助動作で1Rの間命中と回避+2
右手 スマルティエの宗匠の腕輪	割れない。
腰 多機能ブラックベルト	
足 スマルティエのアソックス	転倒のペナルティ修正を「-2」に軽減する
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手 俊足の指輪	割り用
パレットスリンガー	銃弾を合計12発収納可能。活性弾12。
栄冠の軍師徽章	一度だけ、鼓砲を3レベルから使用できる

その他メモ	自動失敗 チェック
○運用方針：ポーレ・イェルム・エリザ・ロサのPTに於ける「ヒーラー&バッファー」。	□□□□⑤
神官に似た役割。囮攻撃Ⅱ、パラライズミストによる回避下げ、ヒールスプレー・ヒーリングパレット2連によって30点保証の回復、ウォーリーダーによる命中・火力増強・抵抗強化。	□□□□⑩
現状、火力はどうしてもポーレとロサには及ばないので、ヒールが必要ない場面ですらでもドグメ押し、という時だけ自分も攻撃に参加するとよいでしょう。	□□□□⑮
エリザ・ロサは二人とも回復に回ろうと思えばできますが、そうなるどうしても魔法火力が不足します。火力担当が回復に回ればじり貧です。二人を回復役に回らせず、火力を存分に引き出すことが、当面イェルムの重要な仕事です。	□□□□㉑
○戦闘特技の取得理由	□□□□㉕
射手の体術&頑強：囮攻撃をするなら前線に入る必要があり、攻撃をすべて受けたとき死にます。しかし射手の体術による回避は、回避行動とのシナジーが薄い(回避行動Ⅱの置き換え条件がフェンサー9Lvだから)です。回避盾を追及するのは無理なので、『1、2撃喰らってもなんとか生きてる』ようにしましょう。	□□□□㉙
	□□□□㉚

