

キャラクター名 リエ・フラウ・ミール(リビルド案) 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	趣味人	性別	女	年齢	22
冒険者Lv	10	経歴	子供の頃家出をしたことがある		
経験点	2000		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	12	器用度	5	4	2	23	3
		敏捷度	11	11		34 + 1	5
体	0	筋力	2	8		10	1
		生命力	9	6		15	2
心	13	知力	3	4		20	3
		精神力	17	3		33	5

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
スカウト	10						
バード	10						
アルケミスト	2						
ウォーリーダー	8						

戦闘特技			
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
特殊楽器習熟	2-229p		p
シュアパフォーマー	2-233p		p
楽素転換	2-231p		p
スキルフルプレイ	2-234p		p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p

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	0			
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)				
回避技能	合計値		1	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+ 1	12	0	19										
魔剣 風音	1H	5	2	2d+ 2	9	0											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	35 m	105 m

回避	防護点
2d+ 1	3

HP
45

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 15

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 15

MP
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(HPO)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

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
 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といて
 好奇心は尽きることを知らないから困る(*´艸`)
 旅の途中からついてきたエルフモ……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!
 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
 姉は「ライエ・アウラ・ミール」
 1人称「私」
 白銀の腕亭(はくぎんのかいなてい)にてパーティー登録

自動失敗
チェック
 ⑤
 ⑩
 ⑮
 ⑳
 ㉕
 ㉙
 ㉚

