

キャラクター名 グリヤッタ=バミニオン プレイヤー名 _____

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	冒険者	性別	男	年齢	24
冒険者Lv	13	経歴	告白されたことがある		
経験点	1180		引きこもってた 忘れられないほどおいしいものを知っている		

技	8	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	9	9		26 + 1	4	グラップラー	13		
体	4	敏捷度	7	13		28 + 1	4	コンジャラー	1		
		筋力	3	12		19	3	スカウト	10		
心	9	生命力	11	6		21	3	エンハンサー	8		
		知力	10	7		26	4	ミスティック	1		
		精神力	7	9		25	4				

戦闘特技			
追加攻撃	220 p	防具習熟A/非金属鎧	1-282p
投げ攻撃	225 p	頑強	1-279p
カウンター	2120p	防具習熟S/非金属鎧	1-282p
鎧貫き	1B39 p	練体の極意	2-231p
バトルマスター	3143 p		p
トレジャーハント	2120 p		p
ファストアクション	2123 p		p
影走り	2120 p		p
武器習熟A/格闘	1-281p		p
鎧貫き	1-292p		p
武器習熟S/格闘	1-281p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔法文明語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ガゼルフット	
マッスルベアー	
メディテーション	
アンチボディ	
ストロングブラッド	
リカバリエ	
ジャイアントアーム	

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	13	17	17	16
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク					
鎧	リュクスベスト	筋力	8	回避力	2	防護点	3
盾							
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)							3
回避技能	グラップラー	合計値	19				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
鉄砂金剛拳	1H	0	2	2d+ 19	12	20	25										
<small>イグニティ加工、アピス強化2回追加ダメージ+1を1回、命中+1たどどしい、乗り物酔い</small>																	
				2d+													
				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	29 m	87 m	2d+ 19	8	75

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 14	2d+ 16	2d+ 17	28

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	1	5			

装備品		説明
頭	スマルティエのヘッドバンド	HP回復時にMPが1点回復する。
耳	蝙蝠の耳飾り	見えない状態でも行動できる
顔	ひらめき眼鏡	探索判定 + 1
首	熊の爪	マッスルベアーの効果に + 1
背中	スマルティエの風切り布	18Rごとに一回命中、回避に+2のボーナスを得れる
右手	俊敏の指輪	
腰	真・ブラックベルト	
足	軽業のブーツ	転倒しなくなる
その他		

装備品		説明
左手	巧の指輪	

その他メモ		自動失敗
鉄砂拳撃 追加攻撃ができなくなるが、グラップラーのレベル分追加ダメージ（この攻撃は他のいかなる主動作と合わせて行動ができない、ファストアクション等などの主動作が複数ある場合においても全てこの秘伝は行うことができる） ただしこの秘伝を実行する際は自分の足で立っている必要があり、浮遊転倒飛行搭載時には使用できない。		チェック □□□□⑤
一撃万破・鉄砂崩券 鉄砂拳撃使用時に宣言することができる、この攻撃ではクリティカルが発生しなくなる。 攻撃が命中すると相手の防護点を削ることができる。相手がPCデータの場合そのキャラの装備の最も防護点の高いものの防護点が半分になり、魔物データの場合、対象の防護点が2/3(端数切り上げ)になる		□□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳
予言によって冒険者へ		□□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓

