

キャラクター名 アヤヤヤヤヤヤ	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	放浪者	性別	女	年齢	21
冒険者Lv	13	経歴	旅をしたことがない		
経験点	2430		大恋愛をしたことがある 大ゲンカをしたことがある		

技	14	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	11		33 + 2	5				
体	1	敏捷度	12	5		31 + 1	5	スカウト	10		
		筋力	5	4		10 + 2	2	レンジャー	3		
心	10	生命力	12	7		20	3	エンハンサー	6		
		知力	5	6		21	3	バード	2		
		精神力	17	2		29	4	アルケミスト	4		

戦闘特技				言語			会話	読文
追加攻撃	220 p	武器習熟S/格闘	IB31 p	交易共通語		○	○	
投げ攻撃	225 p	インファイト	IB36 p	汎用蛮族語		○		
カウンター	2120p	双撃	IB30 p	魔動機文明語		○	○	
鎧貫き	IB39 p	必殺攻撃	IB38 p	グラスランナー語		○	○	
バトルマスター	3143p		p	バルカン語		○		
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					
両手利き	IB32 p		p					
武器習熟A/格闘	IB31 p		p					
二刀流	IB30 p		p					

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
キャッツアイ	
チックチック	
ガゼルフット	
デーモンフィンガー	
ケンタウロスレッグ	
ビビッド	
モラル	
ヴォーパルウェポン	
クラッシュファンク	
クリティカルレイ	
ポイズンニードル	

技能	ファイター	0				鎧と盾	必要					
	グラップラー	13	18	18	15		ランク	筋力	回避力	防護点		
	フェンサー	0					鎧	ポイントガード			1	1
	シューター	0					盾					
	その他補正(防具習熟/回避行動 etc)											
回避技能						グラップラー	合計値	19	0			

武器	魔甲ウシュムガル	1H拳	5	1	2d+	20	9	19	10										
	パフォーリスト+1																		
	アクセルブローグ	1H#	5		2d+	19	10	18	20										
	投げ	2H	0		2d+	18	12	18	0										
	ブレードスカート		0		2d+	19	10	15	10										

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3 m	32 m	96 m	2d+	19	0						
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+	0/X	2d+	15	0							

装備品	説明	装備品	説明
頭			
耳			
顔			
首	幸運のネックレス		
背中	ウェポンホルダー		
右手	怪力の腕輪		
腰	ブレードスカート		
足	アルケミーキット +ディスプレイサー・ガジェット	左手	俊足の指輪
その他	器用の腕輪		

その他メモ	自動失敗
一般技能：ハウスキーパー5、ジャーナリスト6	チェック
闘気エネルギー	□□□□⑤
ウシュムガルは、装着者の「冒険者レベル」点の闘気エネルギーを持ちます。	□□□□⑩
闘気エネルギーは毎日朝6時に「冒険者レベル」点まで回復します。	□□□□⑮
▼闘気変換	□□□□⑳
任意の点数だけ闘気エネルギーを消費することで、以下の効果を得ることが出来ます。	□□□□㉕
装備者の攻撃におけるダメージ算出時、「消費した闘気エネルギー」点追加ダメージを上昇させる。	□□□□㊳
装備者がダメージを受ける時、「消費した闘気エネルギー」点のダメージを軽減する。	□□□□㊵

