

キャラクター名 ミルシエ	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	軽戦士	性別	不明	年齢	不明
冒険者Lv	14	経歴	異種族の友人がいる		
経験点	0		故郷の場所を知らない 物心ついた時には独りだった		

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	10	9	10	43 + 2	7				
体	1	敏捷度	7	5	9	35 + 1	6	スカウト	12		
		筋力	5	1	12	19	3	レンジャー	9		
心	10	生命力	10	7	1	19 + 5	4	セージ	2		
		知力	2	2	7	21	3	エンハンサー	12		
		精神力	15		5	30	5	アルケミスト	2		

戦闘特技				言語	会話	読文
トレジャーハント	2120p	頑強	1-279p	交易共通語	○	○
ファストアクション	2123p	変幻自在	1-282p	魔動機文明語	○	○
影走り	2120p	武器の達人	3-212p	魔法文明語	○	
トレジャーマスター	3143p		p	妖精語	○	
治癒適性	2122p		p	グラスランナー語	○	○
不屈	2123p		p			
ポーションマスター	2123p		p			
武器習熟A/フレイル	1-281p		p			
武器習熟S/フレイル	1-281p		p			
回避行動	1-279p		p			
必殺攻撃	1-288p		p			

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	
アンチボディ	
デーモンフィンガー	
ケンタウロスレッグ	
ジャイアントアーム	
オウルビジョン	
リカバリア	
ジプロフェシー	
バルーンシードショット	
フェンリルバイト	
ヒールスプレー	
クリティカルレイ	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	14	21	20	17
シューター	0			

鎧と盾	必要	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7	0	3
盾	"定まらない"バックラー		1	2	0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2	
回避技能	フェンサー	合計値	24	4	

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	
シルバーコメット	1H両	15	0	2d+ 21	8	21	35											
※ジャイアントアーム使用時のみ/2本																		
シルバーコメット	2H	15	0	2d+ 21	8	23	45											
ピアジング	1H投	4	0	2d+ 21	8	17	14											
射程10m ※2本購入																		
リップパーナイフ	1H投	5	0	2d+ 21	8	17	5											
射程10m、任意の3体までに同時に攻撃 ※3本購入																		
				2d+														
				2d+														
				2d+														

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	38	114	2d+ 24	4	81						
m	m	m									
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+	5	2d+ 18	2d+ 18	2d+ 21	0						

装備品	説明	装備品	説明
頭	スマルティエの銀の髪飾り [スマルティエシリーズ] ※生命抵抗が[シリーズ装備数-2]点上昇		
耳	スマルティエの銀のリングピアス [スマルティエシリーズ]		
顔	スマルティエのマスク [スマルティエシリーズ]		
首	スマルティエの銀鎖 [スマルティエシリーズ] 『その他』スロットを追加		
背中	スマルティエの野獣のロングマント [スマルティエシリーズ]		
右手	スマルティエの宗匠の腕輪 [スマルティエシリーズ]		
腰	多機能ブラックベルト		
足	スマルティエのアンクレット		
その他	熊の爪 マッスルベアーの筋力B増加量を更に+1	ウェポンホルダー改	補助動作で武器を2つまで収納可能
		左手 俊足の指輪	
		ブレードスカート	k10@10で反撃
		正しき信念のリング	

その他メモ	自動失敗
コルドを主とし、彼女に付き従うグラスランナー。種族柄にしては幾分大人しめだが、好奇心旺盛なのは例に漏れず。飄々としながらも、コルドに全幅の信頼を寄せており、(そうする方が楽しいので) 彼女の言葉は絶対のもの、としている。	チェック
物心付いた頃には修道院に預けられていた為、自分の生まれも、両親の顔も知らずに育った。	□□□□⑤
ある折、同族からの伝で修道院にやって来たコルドと出会い、物珍しさの假に彼女に付き纏う内に、何だかんだで意気投合。	□□□□⑩
果てには、コルドが修道院を去る折に「その方が楽しいから」と云う理由で彼女と契りを交わし、従者として共に旅立った。	□□□□⑮
以来、長きに亘り彼女と行動を共にし続け、今に至る。	□□□□⑳
コルドの幼少期から共に過ごしていた事実が本当であれば、定説上のグラスランナーの寿命を、遙かに超えて存えている事になる。	□□□□㉕
実際の寿命は定説より長いのか、或いは寿命そのものが存在しないのか、はたまた、コルドの与り知らぬ処で代替わりしているのか――	□□□□㉙
	□□□□㉚

