

キャラクター名 ナイトウ・スズキ	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	軍師	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	11	経歴	[1]+[6,2] 溺れたことがある		
経験点	2854		[2]+[5,6] 絶対知られたくない秘密がある [3]+[5,1] 物心付いたときから独りだった		

技	11	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	8	9	2	30	5
体	2	敏捷度	8	17		36 + 1	6
		筋力	4	11		17	2
心	12	生命力	14	13		29	4
		知力	4	4		20	3
		精神力	14	4		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	11						
レンジャー	5						
セージ	1						
エンハンサー	1						
バード	1						
アルケミスト	1						
ウォーリーダー	8						

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
治癒適性	2122p		p
武器習熟/絡み	221 p		p
ディフェンススタンス	1B37p		p
頑強	1B29p		p
超頑強	1B29p		p
武器習熟S/絡み	1B31p		p
命中強化	1B32p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		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	11	16	17	13
グラブラー	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	アラミドコート		15	1	2
盾	バックラー		1	1	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター	合計値	19	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
ハンドアックス 斬属性	1H投	7		2d+ 17	11	13	12										
ウィップ 殴り属性 絡み 命中・命中値所決定直後に絡まないこと選択化 4個 (1個520)	1H	5		2d+ 17	11	16	10										
チェーン 殴り属性 絡み 2個 (1個670)	1H	9		2d+ 17	12	16	19										
スリング 射程30m	1H	1		2d+ 17	11	13	12										
シルバーストーン&ストーン 射程10m 殴り属性 鐵製の方20個 通常の方30個 スリングの玉用	1H投	1		2d+ 17	12	13	6										
ナインテイル 3個 殴り 絡み 同時に2箇所絡みます 命中・命中値所決定直後に絡まないこと選択化	1H	7		2d+ 17	11	16	17										
レザーリボン 斬 絡み 指が絡みの保持する間に10の魔法ダメージを与える 命中・命中値所決定直後に絡まないこと選択化	1H	9	-1	2d+ 16	9	16	19										
クォータースタッフ 殴り 魔法の発動体	2H	4	1	2d+ 18	12	13	14										

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	37 m	111 m	2d+ 19	4	121
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 4	2d+ 14	2d+ 15	2d+ 17	0	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 専用恨みのハチマキ	主動作で受けたダメージを1つを無い魔法ダメージとして返す 双方精神抵抗判定の比べあいで判定を判定
耳 ディスプレイヤーガジェット/軍師徽章	1つの装備品を 装備部位任意に変更して装備可能とする/敵砲を使うのに必要
顔 シンパシーピアス	言語なしで 知識値・知識値判定と持っている 知識値・知識値判定の判定に対しては敵砲の効果を与える
首 ポーションインジェクター	戦闘中に自分のポーション残量は10分(10分)とリングがインジェクターを1つだけ使える
背中 ウェポンホルダー	補助動作で武器や盾を1つだけしまえる
右手 能力増強の指輪 敏捷	割り用 一度だけ敏捷度+13
腰 ブレードスカート	近接攻撃への回避判定が+4以上上回っているなら ブレードスカートで攻撃できる
足	
その他アルケミーキット	賦術を使うのに必要

装備品	説明
野伏のそよ吹きのマント	射撃攻撃に対する回避+1
左手 信念のリング	精神抵抗+1
温泉 & 冒険者の宿房効果	武器の知識の知識 武器の知識 その他で+4 回復+2 回復+2 回復+10 敵の回復値+2

その他メモ	自動失敗 チェック
☆一般技能について	チェック
兵士 ソルジャーLv1	□□□□⑤
あとは冒険者Lvや見聞広めたり、騎士として心を養う修行の日々を送ってきた感じでこれから一般技能を覚えていく感じ	□□□□⑩
漁師 フィッシャーマン Lv2	□□□□⑮
村の食料確保と趣味と自分の好物のため、釣りを始めた〜とある魚の力を借りたといえ大物を釣ったのでLv1習得	□□□□⑳
いろいろなことがあり 食料確保のやる気があがりLv2に上昇	□□□□㉕
☆キャラ設定	□□□□㉙
『俺はナイトウ グラスランナーで騎士を目指しているものだ』	□□□□㉚
『グラスランナーで騎士を目指すのは借用的に険しい道になるだろうが、それでも努力する所存だな』	□□□□㉛

