

キャラクター名

プレイヤー名

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干涉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	軽戦士	性別		年齢	
冒険者Lv	3	経歴			
経験点	0				

技	13	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	9			22	3
体	1	敏捷度	11			24 + 1	4
		筋力	5			6	1
心	11	生命力	15			16	2
		知力	4			15	2
		精神力	15			26	4

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	3		
スカウト	1		

戦闘特技		値	属性	属性	属性
挑発攻撃	225	p			p
回避行動	218	p			p
		p			p
		p			p
		p			p
		p			p
		p			p
		p			p
		p			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		値	属性	属性	属性

名誉アイテム	点数
名誉点所持	0 / 合計 0

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	3	6	7	4
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク				筋力				回避力				防護点				
鎧	クロスアーマー					1				1								
盾																		
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)											1							
回避技能											フェンサー		合計値		9		0	

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
ナイフ	1H投	1		2d+ 6	9	4	1										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
アウエイクンポーション	○□□○□□
ポーション	○□□○□□
魔香草x2	○□□○□□
生命草	○□□○□□

羽ペンインク羊皮紙	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	15 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	25 m	75 m	2d+ 9	0	25

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 5	2d+ 5	2d+ 7	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	敏捷指輪
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗 チェック
【運用指針】 グラスランナーのフェンサー（剣士）です。 シューターと並び初期制作で2職だけが実現できるレベル3を有し、全ての判定においてレベル1先行したアドバンテージを得ます。 特技は「挑発攻撃」を持っておりダメージはあまり通りませんが、知能の低い敵の攻撃を誘います。 からの「回避行動」、装備のクロスアーマーで回避基準値5、さらに敏捷指輪で敵の攻撃が当たることはそうそうないでしょう。 その高い敏捷でのスカウトの先制判定は仲間に安心感しか与えません。 種族特徴の「マナ不干涉」は精神抵抗に成功すると、相手が放って来た魔法ダメージをも0とします。 物理攻撃を避け、魔法ダメージを抵抗する、前衛であり攻撃を受けながらも被ダメージ0を実現する可能性のある実質的な壁の役割も果たします。 種族特徴「虫や植物との意思疎通」はRPで個性を發揮しますし、ひょっとしたら何か役立つかもしれません。	○□□□⑤ ○□□□⑩ ○□□□⑮ ○□□□⑳ ○□□□㉑ ○□□□㉒ ○□□□㉓ ○□□□㉔ ○□□□㉕