

キャラクター名 やん	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	戦士	性別	♂	年齢	16歳
冒険者Lv	8	経歴	大怪我をしたことがある		
経験点	280		大失恋をしたことがある 予知夢をみたことがある		

技	12	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	7	4	2	25	4				
体	2	敏捷度	11	6		29 + 1	5	スカウト	7		
		筋力	6	8	2	18	3	エンハンサー	4		
心	11	生命力	10	2		14	2	バード	1		
		知力	1	2		14	2	アルケミスト	1		
		精神力	16	4		31	5				

戦闘特技		能力値	備考
タフネス	2122	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
全力攻撃	225	p	p
武器習熟/アックス	221	p	p
頑強	218	p	p
頑強II	2121	p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	
ビートルスキン	
キャッツアイ	
ストロングブラッド	
サモン・スモールアニマル	
バークメール	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	8	12	13	11
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク		
鎧	スプリントアーマー	筋力	回避力	防護点
盾		15	0	5
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	13	5

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
デスサイズ	2H	17	1	2d+ 13	11	13	37										
				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	30 m	90 m	2d+ 13	5	85

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 12	2d+ 10	2d+ 14	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭	冒険者の店のバッジ	冒険者の店のバッジ、帽子につけてる
耳		
顔		
首	幸運のお守り	
背中		
右手	信念のリング	精神抵抗 + 1
腰	アルケミーキット	
足		
その他	敏捷の指輪	

装備品		説明
左手	筋力腕輪	

— その他メモ		自動失敗
称号：グラスランバーサーカー		チェック
知能：グラスランナー並 知覚：五感 言語：グラスランナー語、公益共通語、魔動機文明語、魔神語		□□□□⑤
生息地：ダーレスブルグ、エイギア近辺 反応：中立		□□□□⑩
変身能力もなく魔法も使えませんが、通常のグラスランナーよりも二回りは大きい強靱な肉体と、恐るべき怪力を誇るグラスランナーの亜種です。闘うことと爛ることしか知らず、敵を蹂躪することと爛ることのみを喜びとします。		□□□□⑮
知能が低いため、エルフやハイマンたちにいいように使われていますが、闘うことと爛ることさえできるなら、グラスランバーサーカーたちは満足なのです。		□□□□⑳
(魔物学者：アウラ・M・マイナ著)		□□□□㉕
		□□□□㉙
		□□□□㉚

