キャラクター名: アーニャ・ニャル・ニャルトニクス

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	盗っ人	性別	女	年齢	20（人族10）
冒険者Lv	4	経歴	魔物に襲われたことがある		
経験点	290		本来とは異なる性別で育てられた		
			才能を絶賛されたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	5			18	3
		敏捷度	11			24	4
体	0	筋力	1			1	0
		生命力	10			10	1
心	12	知力	5	1		18	3
		精神力	17	1		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	1		
スカウト	4		
ライダー	1		

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	1	4	5	1
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	クロースアーマー		1	0	3
盾	バックラー		1	1	1
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	6	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
ナイフ	1H投	1		2d+ 0	10	0	1										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

- 冒険者セット ○□□○□□
- 保存食（一週間分） ○□□○□□
- 救命草x3 ○□□○□□
- アウェイクンポーション ○□□○□□
- 騎獣契約証 ○□□○□□
- スカウト用ツール ○□□○□□

- 奇獣縮小の札2 ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□

所持金 995 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 6	5

HP
22

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4/×	2d+ 8

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 9

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技			
防具習熟/非金属鎧	222 p		p
防具習熟/盾	222 p		p
	p		p
	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	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
騎獣強化	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 5 /合計 5

その他メモ

最終的にはスカウトとセージとライダーとプリーストをあげたい（経験点orz）
スカウト>ライダー>>>>>セージ>>>>>プリースト（ほぼおまけ）
あまり使われないグラスランナーにスポットを当ててみた結果、筋力の低さに絶望している。近接とかそもそも選択肢としてなさげよね……
。

マーレオーネ公国でなんでかユニオンズとして活動している、グラスランナー生まれのグラスランナー。
天然で純粋だが、全てを良い方向に解釈してしまうというある意味思い込みの激しい性格。
例：「私についてこないで！」→脳内変換→「あなたが蛮族に巻き込まれるかもしれないから、安全のために無理はしないでほしいの」
なので圧縮言語は得意である。（正しいとは言ってない）
とにかく素直だが、自身が納得した解釈は譲らない。いくら相手から違うと言われても優しい笑みで流す。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟