

キャラクター名 リッツ	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	錬金術師	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	12	経歴	物心がついた時には独りだった		
経験点	950		命を救われたことがある 目標としている人がいる		

技	13	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		32 + 2	5				
体	2	敏捷度	3	2		18	3	エンハンサー	6	アルケミスト	5
		筋力	6	11		19	3	ライダー	12		
心	10	生命力	14	10		26	4				
		知力	1			11 + 1	2				
		精神力	14	9		33	5				

戦闘特技		タフネス	2122p	全力攻撃	1B36p	武器習熟A/スピア	1B31p	武器習熟S/スピア	1B31p	防具習熟A/非金属鎧	1B31p	防具習熟S/非金属鎧	1B32p	武器の達人	1B31p

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

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	騎獣の献身
アンチボディ	縦横無尽
メディテーション	極高所攻撃
ストロングブラッド	特殊能力完全解放
ジャイアントアーム	ヴォーパルウェポン
デーモンフィンガー	パラライズミスト
高所攻撃	クリティカルレイ
HP強化	パークメール
探索指令	エンサイクロペディア
チャージ	
超高所攻撃	
人馬一体	
魔法指示	
特殊能力解放	

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	10	15	13	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	ドラゴンスケイル		14	1	6
盾	マナタイト加工のカイトシールド		16	1	2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				5	3
回避技能	ファイター	合計値	20	11	

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
ジャベリン	1H投	5	-1	2d+ 14	10	16	10										
ピラー 専用化	1H	8	-1	2d+ 15	9	16	13										
七支刀 1週間に1回、半径1kmの天候を6時間自由にできる。	2H	10	1	2d+ 16	10	14	10										
カードシューター 非武器、アルケミーキットとして使用可能、銃術の射程+10m				2d+ 0		0											
共鳴の槍 詳細はメモ参照。専用化、イグニダイト加工	1H	25	1	2d+ 17	10	18	60										
アサシンブレード				2d+													
アサシンブレード				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3m	18m	54m	2d+ 20	11	74

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 14/×	2d+ 0	2d+ 16	2d+ 18	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	決死の鉢巻き
耳	蝙蝠の耳飾り
顔	狩人の解析鏡
首	血水晶のチョーカー
背中	ウェポンホルダー改
右手	宗匠の腕輪
腰	ディスプレイサージャケット
足	黄金の拍車
その他	信念のリング

装備品	説明
左手	知性の指輪

<p>— その他メモ —</p> <p>物心ついたころには親もなく各地を放浪していたグラスランナー。あるとき魔物に襲われ、絶体絶命のところをある騎兵に助けられた。その騎兵を目標として、我流で訓練を積み、冒険者となった。最近出会った『アト』というグラスランナーが気になる。</p> <p>目標の騎兵と同じ『ヘビールランス』を持てるようになったので、密かに嬉しい。</p> <p>気になるというかつい意識しまっている自分に気付いた・・・これって何だろう？</p> <p>ついにアトと付き合い始めたよ！</p>	<p>自動失敗</p> <p>チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑱</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉙</p> <p>□□□□㉚</p> <p>□□□□㉛</p>
--	--

