

キャラクター名
メイ・クロ・キーマ

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	軽戦士	性別	女	年齢	16
冒険者Lv	9	経歴	6-6-3 命を助けられた事がある		
経験点	550		6-3-5 年の離れた友人がいる 3-1-4 破産したことがある		

技	13	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	7	7		27	4
体	1	敏捷度	12	1	3	29	4
		筋力	5	4		10	1
心	11	生命力	16	1		18	3
		知力	5	6		22	3
		精神力	17	2		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	9	ライダー	5
スカウト	7		
レンジャー	1		
エンハンサー	1		
バード	5		
アルケミスト	3		

戦闘特技	
トレジャーハント	2120 p
ファストアクション	2123 p
防具習熟A/盾	1B31 p
挑発攻撃	1B37 p
回避行動	1B29 p
スローイング	1B30 p
武器習熟A/投擲	1B31 p
	p
	p
	p
	p

言語	会話	読文
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
ドレイク語	○	
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	
妖魔語	○	
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	
アンビエント	
レクイエム	
モラル	
ビビット	
アトリビュート	
攻撃指令	
騎獣回避	
振り下ろし1	
タンデム	
空中騎乗	
パラライズミスト	
インスタントウェポン	
パークメイ	

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	9	13	13	10
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク 筋力 回避力 防護点			
鎧	クローズアーマー		1	2	
盾	エルエレナケープ		1	2	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				4	2
回避技能	フェンサー	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
ダガー	1H	3		2d+ 13	9	10	3										
パンチ	1H	0		2d+ 13	11	10	0										
翡翠の羽 (カナリア) 呪歌の達成値+2	1H	1		2d+ 13	9	10	13										
オカリナ・オブ・ソロモン 補助で1Hのソードに	1H	3		2d+ 13	9	10	3										
ダーク とりあえず6本。	1H投	4		2d+ 13	9	11	9										
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	29 m	87 m

回避	防護点
2d+ 19	4

HP
47

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 8/X	2d+ 11

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 14

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 怪盗の帽子@専用化縁のリボン	聞き耳,探索,隠密,戦利品,回避判定,敏捷+1,HP+2
耳	
顔 ひらめき眼鏡	探索・見識判定に+1 (普段は外してます)
首 幸運のお守り	戦利品判定に+1
背中 怪盗のマント	
右手 怪盗の腕輪	
腰 鎧腕輪@アガミキット	緑S0、A9、B10/白A8、B10
足 怪盗のブーツ	
その他	

装備品	説明
左手 敏捷の腕輪	

その他メモ	自動失敗 チェック
[PL:くれは] ・グラスランナーは幼少時には3人1組で行動し、成人すると互いの名を名乗るという風習がある。※多分メイの地域だけなので、他グラランNPCは気にしなくてOK ・その為、クロ(男)とキーマ(女)の名前を名乗っている。	□□□□⑤
・10年前、家が破産。それとほぼ同時期に何者かに集落が襲撃され、村の皆はバラバラになる。 (絶対グラランとか死ぬまで戦うとかしないと思うんだ。とっとと逃げろ。)	□□□□⑩
(ちなみに子供はこの3人だけだったと思われ。あまり大きくない集落じゃね?)	□□□□⑮
・3人で途方にくれてる所に人間の商人に拾われ、養子にしてみよう。	□□□□㉓
・成人近くまでは養父のアルピンの家で過ごす。この時期にアキラ (PLしゅー) と友人に。	□□□□㉔
・アキラの話を聞いて、冒険者になりたい旅に出たい、と強く思いはじめ、成人直前で家を出る。	□□□□⑤

