

キャラクター名
マーガリン

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	拳闘士	性別	女	年齢	不明
冒険者Lv	2	経歴	大きな遺跡を発見したことがある		
経験点	1360		異種族を怖がっている 物心がついた時には独りだった		

技	14	器用度	11	成長		他修正		能力値	25	ボーナス	4
		敏捷度	9					23	3		
体	2	筋力	5					7	1		
		生命力	10	1				13	2		
心	9	知力	5					14	2		
		精神力	11					20	3		

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	2		
セージ	1		
アルケミスト	1		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
武器習熟A/格闘	1-281p		p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p

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

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ヴォーパルウェポン	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 14 /合計 14	

技能	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力 ダメージ
ファイター	0		
グラップラー	2	6	5 3
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	クロスアーマー		1		2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値	5	2	

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	
パワーリスト	1H拳	5		2d+	6	9	4	10										
グラップラー専用。パンチを強化																		
				2d+														
				2d+														

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
食器セット	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
	○□□○□□
マテリアルカード(赤/B) x10	○□□○□□
	○□□○□□

普段着(かぼちゃパンツ) x2	○□□○□□
下着(スパッツ) x4	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	526 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	23 m	69 m	2d+	5	2
					19

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	3	2d+	0	0
		2d+	4	2d+
			5	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 髪飾り(天然石)	ツインテ用(6G×2)
耳	
顔	
首	
背中	
右手 手袋(革製)	
腰	
足 ロングブーツ	
その他	

装備品	説明
左手 アルケミーキット	

その他メモ	自動失敗
3年前、気が付くとマーガリンは森の中に一人で立っており、名前以外の記憶はない。そこから丸1日、飲まず食わずで森をさまよっていると、巨大な城のような遺跡を見つけた。遺跡のそばにはボロ小屋があり、そこには眼鏡をかけた一人の老人が住んでいた。聞くと老人は学者で、遺跡の調査をしているらしい。行くあてもないマーガリンは、老人の手伝いをしながらそこで暮らすことにした。	チェック □□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□㉔ □□□□㉙ □□□□㊳ □□□□㊸
しかし2ヶ月ほど前、遺跡の入り口に巨大な犬のような魔物が現れ、老人は殺されてしまった。一人逃されたマーガリンは、しゃにむに森を抜け、近くの街に辿り着く。その時の恐怖から、犬っぽい種族が怖い。(シャツツィのことは慣れた)	□□□□㊴
また、その魔物に追われているような気がして、逃げ着いた街からもさらに離れてしまった。それでもいつか老人の仇を討ち、可能であれば老人の研究を引き継ぎたいと思っている。	□□□□㊵