

キャラクター名 クムリ 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	7	経歴	父親が旅に出ている(いた)		
経験点	50		奇妙な予言をされたことがある 冒険に誘われたことがある		

技	14	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	12	3			29				
体	1	敏捷度	8	2		24 + 1	4	シューター	6		
		筋力	5	9		15 + 2	2	マジテック	4		
心	10	生命力	18	2		21	3	エンハンサー	1		
		知力	5	3		18 + 2	3	アルケミスト	1		
		精神力	11	1		22	3				

戦闘特技		言語	会話	読文
武器習熟A/ソード	1-281p		○	○
両手利き	1-283p	交易共通語	○	○
必殺攻撃	1-288p	魔動機文明語	○	○
二刀流	1-281p	グラスランナー語	○	○
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			

練習/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ミラージュディズ	

技能	技能	基本	基本	基本追加	必要			
	レベル	命中力	回避力	ダメージ	ランク	筋力	回避力	防護点
ファイター	0					7		3
グラブラー	0							
フェンサー	7	11	11	9				
シューター	6	10	10	8				
鎧と盾 鎧 ソフトレザー 盾 その他補正(防具習熟/回避行動 etc) 回避技能 フェンサー 合計値 12 3								

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													
								3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
定まらない狩軽装 回避+1、C-1	1H	8		2d+	12	8	10	8													
栄光なきフリッサ	1H	8		2d+	12	8	10	13													
サーペントインガン 射程10m,装填数3	1H	1		2d+	11	11	7														
サーペントインガン 射程10m,装填数3	1H	1		2d+	11	11	7														
サーペントインガン 射程10m,装填数3 活性弾装填済	1H	1		2d+	10	11	7														
				2d+																	
				2d+																	
				2d+																	

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 _m	25 _m	75 _m	2d+ 12	3	42
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 10	2d+ 10	0	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	4	7			

装備品	説明
頭	
耳 マギスフィア小	
顔	
首	
背中 ガンベルト	12発まで収納できる
右手 叡智の腕輪	
腰 アルケミーキット	
足 パレットスリンガー	12発まで収納できる
その他 怪力の腕輪	

装備品	説明
左手 俊足の指輪	

— その他メモ

冒険に出た理由
予言によって

グラスランナーの放浪者
数年前、唐突に神の声を聴いた！と言い、家族それぞれにその神の予言？を残し家を飛び出していった父がいる。「クムリ、お前への予言は…おお！どうやらお前は将来冒険者となり馬鹿馬鹿しいことをしながら生きることになるから冒険者になる前に結婚相手を見つけて普通に生きるのがいらいらしいぞ！」
…冒険者になって馬鹿馬鹿しいことをしながら生きる！？それは…楽しそうだなあ…うん、元々そのうち家はあるつもりだったけど…そういうことなら冒険者になるう…ああ…今からわくわくするなあ…どんなことをするんだらう…
そのまま楽しみにして幾日か過ぎたのちに…気づいたら家族全員旅に出ており家に残ってても暇になったので少し早いが冒険者になるべく家を出た

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉙
□□□□㉛

