

キャラクター名
カティナ・レドリック

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	45歳(見た目12歳)
冒険者Lv	16	経歴	大きな失敗をしたことがある		
経験点	3000		師と呼べる人がある 絶対に知られたくない秘密がある		

技	14	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	4	31		49 + 2	8
体	1	敏捷度	10	21		45 + 2	7
		筋力	3	23		27	4
心	10	生命力	12	12		25	4
		知力	4	4		18	3
		精神力	14	36	2	62	10

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	16		
スカウト	3		
レンジャー	9		
エンハンサー	1		
アルケミスト	3		
ライダー	15		

戦闘特技			
治癒適性	2122p		— p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
挑発攻撃	1-287p		p
回避行動	1-279p		p
必殺攻撃	1-288p		p
変幻自在	1-282p		p
武器習熟A/ソード	1-281p		p
武器習熟S/ソード	1-281p		p
武器の達人	3-212p		p
マリオネット	2-230p		p

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	遠隔指示	
攻撃阻害	探索指令	
HP強化	パラライズミスト	
騎獣強化	ヒールスプレー	
魔法指示	クリティカルレイ	
特殊能力解放		
獅子奮迅		
HP超強化		
人馬一体		
魔法指示回数増加		
特殊能力完全解放		
超攻撃阻害		
騎獣超強化		
瞬時魔法指示		

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			
グラブラー	0			
フェンサー	16	24	23	20
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク					
鎧	コンバットメイドスーツ	筋力	10	回避力	1	防護点	
盾	バックラー	筋力	1	回避力	1	防護点	0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)						4	
回避技能						合計値	29 0

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
我慢できないピアシング+1 (命中+1)	1H	4	2	2d+ 26	8	26	14										
陽気な封印の魔剣	1H	10	1	2d+ 25	8	25	80										
英霊之剣	無手	14	3	2d+ 27	8	26	47										
<small>装備者はラウンドの終了時、HPを「上限の半分」回復する/精神抵抗に失敗した場合、次の手番終了まで行動判定-1</small>				2d+													
<small>詳細は別紙/威力は筋力+20 (最大100)</small>				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	47 m	141 m

回避	防護点
2d+ 29	0

HP
83

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 18/×	2d+ 10

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 20	2d+ 29

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭	ラル=ヴェイネの羽冠	手番終了時1dを振り5.6が出たら追加動作/MP「9」点消費
耳	ラル=ヴェイネの金鎖	「その他」部位を追加
顔	ラル=ヴェイネの片眼鏡	知的な雰囲気!
首	スマルティエの銀鈴	「その他」部位を追加
背中	野伏の英雄マント	プレス系のダメージを「-2」
右手	宗匠の腕輪	器用+2/壊すとその判定時に+14
腰	多機能グリーンベルト	常に自然環境になる
足	アルケミーキット	賦術を使用する
その他ウエポンホルダー改		装備品を2個まで保持できる/補助動作で装備変更可

装備品		説明
左手	疾風の腕輪	敏捷+2/壊すとその判定時に+14
軽業のブーツ		転倒や起き上がりのペナルティ修正を受けない

その他メモ		自動失敗 チェック
◇冒険に出た理由: 奈落を滅ぼすため		
◇36の質問		
・6-1: 良い冒険とは何ですか? →奈落の魔域をつぶすことが良い冒険 (※今後の冒険で心変わりする可能性があるかも)		□□□□⑤
・6-4: 今まで経験した最も不思議なことは何ですか? →全長5mもある大きな鶏に出会ったこと (第二話終了時点)		□□□□⑩
・1-2: 一番大切な者は何ですか? →わからない		□□□□⑮
・あなたを最後に救うのは何だと思いませんか? →師の教え		□□□□⑳
・3-3: いままで失ってつらかったものは何ですか?		□□□□㉓
		□□□□㉖

