キャラクター名: アグナリア

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	軍師	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	2	経歴	物心ついた時には独りだった		
経験点	500		憧れる冒険者がいる		
			己に何らかの誓いを立てている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	7			18	3
		敏捷度	2			13	2
体	2	筋力	6			8	1
		生命力	16			18	3
心	12	知力	4			16	2
		精神力	18			30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
ウォーリーダー	1		

技能

	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	2	5	4	3
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7		3
盾	ラウンドシールド		8		1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター		合計値	4	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
フリッサ	1H	8		2d+ 5	10	4	13										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	0 G
預金・借金	-130 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	13 m	39 m

回避	防護点
2d+ 4	4

HP
24

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 3

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 7

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

武器習熟A/ソード	IB31 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

バークメイル	
鉄壁の防陣	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

装備品	説明
頭 軍師徽章	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

物心ついた頃には既に独り、右も左もわからぬ草原に捨てられていた。
親の顔も覚えておらぬどころか、親がいるかどうかも解らず、同じ種族の仲間の存在も知らずに、草や虫達の声だけを聞くだけだった。
そんな時にひもじく、餓死寸前の所を、偶然通りかかった冒険者達に拾われ、その一人に育てられる事になる。
当時まだ幼く言葉も話せなかったアグナリアに、言葉を教え、名前を与えてくれたのがその冒険者の内の一人の【ワークナリア】という男だった。
何時までも面倒を見ていられない、冒険者達がそう言いながらアグナリアを、場末のスラム街と何ら変わりない孤児院に預けるという話しになった時に、ワークナリアだけが反対し、ＰＴを離れアグナリアを育ててくれた。
小さいながらも歩けもすれば走れもする、人間の子供より成長が早いのはグラスランナーという種族のお蔭か、幸いワークナリアにとって安全圏内に抑えた冒険であれば連れて行け、最低限暮らしていけるだけの日銭を稼ぐような毎日を過ごす事が出来ていた。
そんなワークナリアの背中を見て育ったアグナリアが、尊敬しその道を進みたいと思うのはごく自然の事だった。
ワークナリアは人間の身でありながら、一流と呼べるレベルの冒険者であり、人間離れした尽力をした戦士だった。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟