キャラクター名
クオリア

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	野伏	性別	男	年齢	
冒険者Lv	11	経歴	異性の家族がいない		
経験点	3760		血縁者と死別したことがある		
			同性の家族がいない		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	12	器用度	11	5		28 + 2	5
		敏捷度	12	6		30 + 2	5
体	1	筋力	1			2	0
		生命力	15	2		18	3
心	12	知力	2	5		19	3
		精神力	13	6		31	5

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	11		
スカウト	9		
レンジャー	1		
アルケミスト	3		
ウォーリーダー	4		

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	11	16	16	11
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	定まらないクロースアーマー		1		2
盾	マナを吸うバックラー		1	2	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2	
回避技能	フェンサー		合計値	20	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
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

戦闘特技			
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
影走り	2120p		p
かいくぐり	1-279p		p
回避行動	1-279p		p
全力攻撃	1-286p		p
命中強化	2-230p		p
必殺攻撃	1-288p		p
変幻自在	1-282p		p
	p		p
	p		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	○	○

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	32 m	96 m

回避	防護点
2d+ 20	2

HP
53

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 14

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 16

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

練技/呪歌/騎芸/賦術		
クリエイトウエポン		
ヒールシャワー		
バークメイル		
鉄壁の防陣Ⅰ		
鉄壁の防陣Ⅱ・堅体		
強靭なる丈陣Ⅰ・抗心		
強靭なる丈陣Ⅰ・精定		

装備品		説明
頭		
耳	ラピスラズリのお守り	
顔	ひらめき眼鏡	
首	幸運のお守り	
背中	軍師徽章	
右手	敏捷の腕輪	
腰	アルケミーキット	
足	幸運の羽	
その他	器用の腕輪	

装備品		説明
左手	敏捷の指輪	

その他メモ

エルヤビビ出身のグララン：クオリア。
種族の習性に則った旅の途上、家族と死別し天涯孤独となった。
その後、故郷で大崩落が起きたと聞き帰郷を目指す。
道中の魔導列車中でフロウライトの冒険者：スタンリーと意気投合しパーティーを組む。
スタンリーの目的である鉄道網の復旧を行い、故郷までの道を切り開く。
友との再会を果たすも、主産業である観光業（温泉）が低迷し故郷が放棄される寸前だと聞く。
故郷を復興させることを目指し、再度旅立つ。
鉄道網をすべて復活させ、オクスシルダでの反攻作戦を成功させることで地域の復興を成し遂げた。
その後エルヤビビはオクスシルダから鉄道が引かれ、
魔道技師の道具箱によりいち早く修復された温泉とともに栄えたという。
後世において、エルヤビビは反攻作戦で英雄的な活躍を見せた壁の守人「クオリア」の出身地として語り継がれていることでしょう。

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

キャラクター名: クオリア

プレイヤー名:

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
カード白Sx20	○□□○□□
融資	○□□○□□
疲労回復薬x10	○□□○□□
保存食x65	○□□○□□
出費調整枠	○□□○□□
救命草x10	○□□○□□
カード白Ax6	○□□○□□
カード緑Bx18	○□□○□□
カード緑Ax15	○□□○□□
アウェイクンポーション	○□□○□□

所持金	預金・借金
93735 G	G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 680 /合計 680