キャラクター名: 回避特化グラスラン

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	錬金術師	性別	男	年齢	
冒険者Lv	6	経歴	求婚されたことがある		
経験点	1000		魔神を見たことがある		
			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	13	器用度	4	1		18	3
		敏捷度	9	2		24	4
体	0	筋力	5	1		6	1
		生命力	15			15	2
心	12	知力	5	1		18	3
		精神力	15	1		28 + 2	5

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	6		
ソーサラー	2		
コンジャラー	2		
レンジャー	6		
バード	3		
アルケミスト	5		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
鎧貫き	IB39 p		p
治癒適性	2122 p		p
両手利き	IB32 p		p
MP軽減/コンジャラー	IB33 p		p
マルチアクション	IB39 p		p
武器習熟A/格闘	IB31 p		p
回避行動	IB29 p		p
二刀流	IB30 p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
レジスタンス	
ノイズ	
サモン・スモールアニマル	
ヴォーパルウェポン	
クリティカルレイ	
パラライズミスト	
ミラージュデイズ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

技能

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	6	9	10	7
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ポイントガード		1	1	0
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能	グラップラー		合計値	12	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
ハードノッカー	1H	1	1	2d+ 10	10	8	10										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

魔晶石（MP5）x6	○□□○□□
Aカード：赤x3	○□□○□□
Bカード：緑x12	○□□○□□
Bカード：赤x12	○□□○□□
Aカード：金x5	○□□○□□
Bカード：白x4	○□□○□□

小鳥	○□□○□□
太鼓	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 11100 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 12	0

HP
33

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 12

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	2	5			
操霊魔法	2	5			
深智魔法	2	5			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手	信念のリング	精神抵抗+1
腰	女王のコルセット	絡み無効
足		
その他		

装備品		説明
左手	精神の腕輪	

その他メモ

舞闘を伝承する移民一族の中で育った、放浪するダンサー。
一族は伝統的に性別役割分業を担っており、女性はその多くが移動集落で子育て（これには舞闘の修練を含む）と公演を行う。
逆に男性は集落を出て、冒険による外貨の獲得、情報収集、知名度の向上に努める者が多い。これは移動集落における斥候、各地との交渉役の役割も持っている。
ただし自由と好奇心を信条とするグラスランナーなので、性別や役割に縛られることはなく、自由に暮らすもの、集落を出るものも少なくはない。

本人も好奇心から、舞闘を遣う冒険者として各地を旅しつつ、気が向けば集落へ戻るという生活を続けている（集落は移動しているが、集落の舞踏の評判を頼りにして帰るのが習わしである。音に聞こえぬ舞踏一族になど帰らずとも良い、という硬派な教えでもある）。
平和を愛する温厚な武芸者。と自認してはいるが、それなりに気が短い。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟