

キャラクター名	プレイヤー名
ハイエン・クリエンティーナ	

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つ		
生まれ	戦士	性別	女	年齢	不詳(本人曰く7歳)
冒険者Lv	11	経歴	養子として拾われた事がある。		
経験点	3150		高貴の身分だった事がある。 家庭の事情で捨てられた。		

技	12	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	9	6		27	4				
体	2	敏捷度	8	6		26	4	スカウト	5		
		筋力	6	7		15 + 2	2	レンジャー	11		
心	11	生命力	14	8		24	4	セージ	1		
		知力	2	5		18 + 2	3	エンハンサー	2		
		精神力	13			24	4	アルケミスト	5		

戦闘特技				
タフネス	2122p			p
トレジャーハント	2120p			p
治癒適性	2122p			p
不屈	2123p			p
ポーションマスター	2123p			p
スローイング	1B30p			p
精密射撃	1B30p			p
武器習熟A/投擲	1B31p			p
武器習熟S/投擲	1B31p			p
両手利き	1B32p			p
武器の達人	3-212p			p

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

練技/呪歌/騎芸/賦術			
マッスルベアー			
キャッツアイ			
パークメール			
クラッシュファンク			
クリティカルレイ			
パラライズミスト			
イニシアティブブースト			
堅陣の構え			
怒涛の攻陣II:烈火			

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	7	11	11	9
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要		
ランク	筋力	回避力	防護点	
鎧	ハードレザー	13		4
盾	バックラー	1	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	12	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
ハンドアックス	1H投	7		2d+ 0	11	3	12										
ハンドアックス	1H投	7		2d+ 11	11	12	12										
ロングソード	1H両	13		2d+ 11	10	9	13										
ロングソード	1H両	13		2d+ 11	10	9	13										
ブーメラン*6	1H投	8	1	2d+ 12	12	12	18										
リッパーナイフ	1H投	5		2d+ 11	9	12	5										
ハチエット*3	1H投			2d+ 11	11	12	24										
トライエッジ 自動帰還	1H投	15	2	2d+ 13	10	13	35										

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	31 m	93 m

回避	防護点
2d+ 12	4

HP
72

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 9

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 15	2d+ 15

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 大型の帽子(マナチャージ3点分)	薬をすっけり曇つとんがり帽子。ツバによって薬上半分を隠すことが出来るサイズで髪に角がひびく。
耳 (勇者の証・体)	
顔 パワードナイトゴーグル	
首 チョーカー(幸運のお守り)(軍師御備)	よく見ると、首元に挟るように少し埋まっているチョーカー
背中 ウェポンホルダー改	スロット_カードシューター・スロット_空
右手 怪力の腕輪	
腰 スローベルト トリートセット	ポーションボールをセットして補助で投擲
足 韋駄天ブーツ(ドロップ)	
その他セービングマント	回避、抵抗の失敗時に受ける魔法ダメージを-4

装備品	説明
左手 叡智の腕輪	

その他メモ	自動失敗
物心つく前にある家に拾われ、養子として人間扱いで育てられていた事がある(拾った側は中々産まれない後継問題をどうにかするために必死だった。最低限の愛情は合ったものの、拾った家は後継問題を解決するために女を取っ替え引っ替えていたため家には大量の女が居た。中には養子を気に入らないもの達から暴行や暴言を受け人権自体が危うい存在だった)。しかし、その家に遂に正しい後継が産まれると、家庭の事情につき養子は捨てられる事に(当時本人は家に来て3年だったため本人は3歳だと思っている)。	□□□□⑤
何の持ち物もなく纏っていた数多の暴行を受けて既に見えるに耐えなくなっていた礼服一つで街に放り捨てられ、放浪する事となる。	□□□□⑩
この礼服が更に不幸を生み、金のある家の子だと勘違いされ誘拐される。しかし、親が不明な上に何を話しかけても反応しない幼子相手にイラついた相手は、日陰者として溜まった鬱憤を晴らすために暴力を吐き散らした。	□□□□⑮
この時、命の危険を感じた幼子は、生まれ持って存在していたグラスランナーとしての感覚が初めて芽生え、本能赴くままに逃走。	□□□□⑳
既に人間としての精神は死に絶え、発狂して死人当然であったが、防衛本能としてもこのグラスランナーの感覚が働いた。	□□□□㉕
過去に縛られなくても生きていけるぞ、私(グラスランナー)は自由な生き物だからと只管自己暗示をかける事で幼子は生きてきた。	□□□□㉙
物乞いと盗みを働き続けて数年(当時本人感覚5~6歳)、遂に街のろくでなし共に捕まる。	□□□□㉚

