

キャラクター名 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	拳闘士	性別	女	年齢	17
冒険者Lv	8	経歴	目標としている人がいる (いた)		
経験点	8210		家族に冒険者がいる (いた) 高レベルの魔法をかけられたことがある		

技	14	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	6	6		26	4	グラップラー	5		
体	2	敏捷度	4	6		24	4	スカウト	5		
		筋力	2	6		10	1	バード	8		
心	9	生命力	11	4		17	2	ウォーリーダー	5		
		知力	2	5		16 + 2	3				
		精神力	17	6		32	5				

戦闘特技		追加攻撃	220 p	投げ攻撃	225 p	鎧貫き	1B39 p	トレジャーハント	2120p	呪歌追加	2-228p	終律増強	2-227p	特殊楽器習熟	2-229p	スキルフルプレイ	2-234p

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	○	
妖魔語	○	
グラスランナー語	○	○
リカント語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
モラル	
パレード	
終律：冬の寒風	
レクイエム	
終律：秋の実り	
ブレイク	
終律：蛇穴の苦鳴	
アトリビュート	
ララバイ	
【鉄壁の防陣Ⅰ】	
【怒涛の攻陣Ⅰ】	
【怒涛の攻陣Ⅱ・烈火】	
【怒涛の攻陣Ⅱ・旋風】	
【勇壮なる軍歌】	

名誉アイテム	点数
名誉点所持 335 /合計 335	

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	5	9	9	6
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	ポイントガード		1	1	
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値	10	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
アイアンナックル	1H拳	5	1	2d+ 10	11	6	5										
グラップラー専用。パンチを強化				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
安寧のリュート	○□□○□□
アビスシャードx6	○□□○□□
ロッセリーニの印型絵具	○□□○□□
兎スカーフ	○□□○□□
トランスフェクターセット	○□□○□□

○○の錬成剣x2	○□□○□□
辰スカーフ	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金 16651	預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	24 m	72 m	2d+ 10	0	41

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 9	2d+ 10	2d+ 13	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	スマルティエの聴音器 10m手前から聞き耳判定を行なえる
顔	
首	幸運のお守り 戦利品決定の出目に+1
背中	サーマルマント 温度変化から身を守り、炎・水・氷属性のダメージ-1
右手	
腰	
足	
その他	軍師徽章

装備品	説明
左手	スマルティエの知性の腕輪 特定能力値を+2

その他メモ	自動失敗チェック
冒険に出た理由：故郷にいられなくなって (1-6)	○□□□⑤
草原を旅する格闘家一家の末娘。種族柄わりと非力な一家だが、中でも一番非力で大人しかった。戦士になるのは無理だろうと自他ともに判断しており、家族から向けられる心配や同情の念にメンタルの限界を迎えた彼女はうるせえ知らねえ憧れは止められねえんだと言わんばかりに故郷を飛び出した。拳闘士の冒険者として旅を続け、時々一家に手紙をよこしていた長兄に今でも憧れている。なお普段は偽名を名乗っており、本名はギアソフィラ・レオ。「堂々と本名で手紙をよこしてくる長兄が名を挙げていたら、苗字つながりで実家に居場所がバレるかも」と考えた結果。髪色も白と紫のグラデーションだが、青の染料で染めており、本来のグラデーションは白と桃色。幼いころに病を患った際、一家の元に補給に訪れていた冒険者に「リフレッシュ」をかけてもらったことがある。	○□□□⑩ ○□□□⑮ ○□□□⑳ ○□□□㉕ ○□□□㉙ ○□□□㉚