

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	マナ不干涉、虫や植物との意思疎通、1日1回冒険者精神で魔法破り		
生まれ	学者	性別	男	年齢	約20歳
冒険者Lv	9	経歴	本来とは異なる性別として育てられた		
経験点	3800		本から大きな影響を受けたことがある 決して手放せない小物がある		

技	11	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	6	2		19	3
体	1	敏捷度	9	4		24	4
		筋力	4	2		7	1
		生命力	16	2		19	3
心	13	知力	5	6		24 + 1	4
		精神力	17	13		43	7

技能	Lv.	技能	Lv.
レンジャー	9		
セージ	8		
バード	3		
ダークハンター	9		

戦闘特技	
治癒適性	2122p
不屈	2123p
ポーションマスター	2123p
鋭い目	2120p
弱点看破	2121p
ターゲットィング	1-280p
武器習熟A/投擲	1-281p
武器習熟S/投擲	1-281p
鷹の目	1-280p
命中強化	2-230p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドレイク語	○	
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	○	○
リカント語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
オウルビジョン	
スケイルレギンス	
アンチボディ	
リカバリィ	
スフィンクスノレッジ	
ワイドウィング	
アーリーバード13	
終律:夏の生命	
レクイエム13	

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	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク		
鎧	脆弱なソフトレザー	筋力	7	0
盾		回避力		3
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	0	3

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
パロットヘッド 20m,気操法時命中16,追加ダメージ16+3	1H投	20	0	2d+ 1	10	3	30										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	26	78	2d+ 0	3	48

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 12	2d+ 0	2d+ 12	2d+ 18	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 叡智のとんがり帽子	魔物知識+2
耳	
顔 ひらめき眼鏡	見識探索+1
首	
背中 インテリアマルサック	探索魔物知識異常感知危険感知畏回避+1
右手 指輪	
腰	
足 勇者の証心	
その他正しき信念のリング	精神抵抗+2

装備品	説明
左手 指輪	

その他メモ	自動失敗チェック
旅に出た理由:最高の冒険者になるため	
「言葉が多く喋れることは無駄にはならない。グラスランナーはうまく立ち回れば魔神や蛮族の中でも殺されないポジションを得ることもあるんだ」	□□□□⑤
「このペンナイフ…ああ、羽ペンのメンテナンスツールのことだ。売っている羽の品質はまちまちだけど、先端の形さえ同じなら使い心地も近いんだ」	□□□□⑩
「音楽は、ちょっとした趣味だよ。親の趣味だったのかもかもしれないね」	□□□□⑮
	□□□□⑳
筆写人5 通訳5 「実家が図書館のようなところだね。内職として色々作られたものだよ」	□□□□㉕
	□□□□㉑
グラスランナーの操気使い。一般的なグラスランナーと同じように旅の中で生まれたが親は早々に育児を終え出奔。年齢がよくわからないが	□□□□㉖
	□□□□㉗

