

キャラクター名  
クク・クリア・クー

プレイヤー名

<b>種族</b>	グラスランナー	<b>種族特徴</b>	マナ不干渉、虫や植物との意思疎通		
<b>生まれ</b>	軽戦士	<b>性別</b>	女性	<b>年齢</b>	17
<b>冒険者Lv</b>	9	<b>経歴</b>	B-46:知り合いに生き返った人がいる		
<b>経験点</b>	1690		A-42:裏切られたことがある B-23:田舎で育った		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
<b>技</b>	13	器用度	7	3	23	3
		敏捷度	3	5	21 + 2	3
<b>体</b>	1	筋力	2	5	8	1
		生命力	7	0	8	1
<b>心</b>	11	知力	2	0	13	2
		精神力	16	2	29	4

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	9		
スカウト	1		
レンジャー	1		

戦闘特技		
かばう	224 p	p
鉄壁	220 p	p
かいくぐり	1B29 p	p
回避行動	1B29 p	p
ガーディアン	3142 p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		

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	9	12	12	10
シューター	0			

鎧と盾	必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧		1	0	2
盾		1	1	0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				3
回避技能				合計値
フェンサー				16
				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
ダガー	1H	3		2d+ 13	9	10	3										
ブレードスカート				2d+ 12	9	10	10										
自動命中。刃のある武器扱い。																	
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	30 m	90 m

回避	防護点
2d+ 16	2

HP
35

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 14

MP
0

装備品	説明
頭	
耳	
顔	黒の眼帯 6時間装着後、外すと6時間「知覚：魔法」を得る。
首	光のアミュレット アンデッドの攻撃を回避するとき+1
背中	そよ吹きのマント 射撃を回避するとき+1
右手	能力増強の腕輪(敏捷) 割ると+14
腰	ブレードスカート 達成値の差が4以上上回って回避するとブレードスカートで反撃(自動命中)
足	韋駄天ブーツ 移動力+5
その他	

装備品	説明
左手	信念のリング 精神抵抗+1

—その他メモ—  
レギュレーション  
●ルルブ&サアリ  
必須 ルールブックⅠ改訂版 ルールブックⅡ(改訂版)  
推奨 ルールブックEX  
採用 ルールブックⅢ(改訂版) AW BT WT IB CG LL PH PZ PY  
  
●種族  
上記で採用されているルールブックやサアリに存在する人種のみ  
  
●レギュレーション  
経験点3000+15000

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉓
□□□□㉖
□□□□㉙

