キャラクター名: カーヴ

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	盗っ人	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	4	経歴	師と呼べる人がいる		
経験点	580		近所に芸術家が住んでいる（いた）		
			故郷の場所を知らない		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	9	2		24	4
		敏捷度	10		1	24	4
体	0	筋力	4		1	5	0
		生命力	12	1		13	2
心	12	知力	6			18	3
		精神力	12	1		25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	4		
スカウト	2		

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	4	8	8	4
フェンサー	0			
シューター	0		6	

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	アラミドコート		5	1	2
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	9	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
投げ グラップラー専用	2H	0		2d+ 8	12	4	20										
スパイクブーツ グラップラー専用、キック強化	1H#	1	-1	2d+ 7	10	4	11										
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

- 冒険者セット ○□□○□□
- スカウト用ツール ○□□○□□
- ヒーリングポーション ○□□○□□
- 早馬(1回) ○□□○□□
- 保存食（一週間分） ○□□○□□
- ○□□○□□

- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□

所持金 1810 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+ 9	3

HP
25

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 8

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
防具習熟/非金属鎧	222 p		p
投げ強化	220 p		p
	p		p
	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

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 11 /合計 11

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手	筋力増強の指輪	筋力＋1　割ったら瞬間的に＋13
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手	敏捷度増強の指輪	敏捷＋1　割ったら瞬間的に＋13

その他メモ

グラスランナーなので常に放浪していて故郷の場所を知らない。

盗人生まれだったが、グラップラーの師匠に出会い弟子入りする。
「格闘も究めれば芸術だ！」というのがその人の教えで近所に住んでいた芸術家もその人（笑）。

グラップラーの修行と趣味をかねて冒険者をやっている。足と部位が多い敵にはどうしようか、というのが現在の悩み（笑）だが、グラスランナーらしくそのときどきを楽しめればいいので深くは考えない

5/2の冒険

自動失敗チェック

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