キャラクター名: フィンラル

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	２９
冒険者Lv	2	経歴	ひきこもっていたことがある		
経験点	500		始まりの剣を求めている(いた)		
			大切な人と生き別れしている（幼馴染）		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	5			18	3
		敏捷度	11			24 + 1	4
体	0	筋力	6			6 + 1	1
		生命力	16			16	2
心	12	知力	5			17	2
		精神力	15			27	4

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	2		
スカウト	1		
セージ	1		

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	2	5	6	3
シューター	0			

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧					
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	フェンサー		合計値	7	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
ダガー	1H	3		2d+ 5	9	3	3										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

戦闘特技

挑発攻撃	225 p		p
	p		p
	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	○	○
汎用蛮族語	○	
グラスランナー語	○	○

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	25 m	75 m

回避	防護点
2d+ 7	0

HP
22

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 3	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 6

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 剛力の指輪	筋力+1　壊すと+13
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 俊足の指輪	敏捷+1　壊すと+13

練技/呪歌/騎芸/賦術

その他メモ

村人の話から山の上にきれいな花畑があると聞き、幼馴染(女の子)とその山に登ったところ幼かった上山道で疲弊している幼馴染を無理に登らせていたら手が滑ってしまい幼馴染が転落死してしまった。生まれた時からずっと仲良くしていた幼馴染を自分が無理に登らせたばかりに亡くなってしまった事実を受け心を閉ざし家にこもってしまった。そんなフィンラルの心を開かせたのは彼の祖母だった。祖母は昔、冒険者で始まりの剣を求めて探していたが、見つからず親から結婚するよう言われ祖父と結婚した。その冒険者時代の話を聞いたり祖母のやさしさに触れ次第に心を開いていった。

自動失敗チェック

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

キャラクター名
フィンラル

プレイヤー名

一般装備品 (消耗チェック)

【基本アイテム】○□□○□□
保存食＜7日分＞○□□○□□
冒険者セット○□□○□□

所持金 0 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0