キャラクター名
セリム

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	軽戦士	性別	男	年齢	23
冒険者Lv	3	経歴	役に立たない知識を持っている		
経験点	0		臨死体験をしたことがある		
			のめりこむ趣味がある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	6			19	3
		敏捷度	9			22	3
体	1	筋力	6			7	1
		生命力	13			14	2
心	11	知力	6			17	2
		精神力	14			25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	3		
スカウト	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	3	6	6	4
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	クロースアーマー		1		2
盾	バックラー		1	1	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能	フェンサー		合計値	8	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+ 6	9	4	3										
				2d+													
				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	○□□○□□
救命草x5	○□□○□□
ヒーリングポーションx3	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
フック	○□□○□□
ロープx2	○□□○□□
テント	○□□○□□
保存食(一週間分)	○□□○□□
調理道具セット	○□□○□□
食器セット	○□□○□□

所持金 92 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	22 m	66 m

回避	防護点
2d+ 8	2

HP
23

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 7

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

全力攻撃	225 p		p
回避行動	218 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	○	○
グラスランナー語	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 スカーフ	なし。黒いの。
背中	
右手	
腰 ベルトポーチ	ポーションとか入れる
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

その他メモ

グラスランナーの青少年。23歳(グラスランナー基準では未成人)。16歳の時に家に強盗が入り家族を皆殺されてしまい、みなしごとなってしまう。
家は燃やされてしまったため、幼いながら放浪者となる。
旅を続ける中、独学で生きる術を身に付けた。同じくいろいろな役に立たないうんちくも身に付けた。(本人は役に立つと思ってるからやたらひけらかす。)
手先が器用で、スリや鍵開けを駆使した空き巣などで食いつないでいた時期があった。
基本は野宿で、あまり街には立ち入らない。自炊しているため料理は割と得意。
細かいところにやたらこだわる癖があり、趣味は整理整頓お片付け。乱れているところを見ると半狂乱で整理しに行く。
割と無邪気で幼い性格。プライド高い。あと世間知らず。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟