キャラクター名: キャビン

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	たぶん18ぐらい
冒険者Lv	5	経歴	一定期間の記憶がない		
経験点	520		師と呼べる人物がいる		
			育ての親に拾われた		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	11	2		26	4
		敏捷度	9	1		23 + 1	4
体	0	筋力	2	1		3	0
		生命力	13	1		14	2
心	12	知力	4	2		18	3
		精神力	18	1		31	5

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	5		
プリースト/ルゥ=ロウド	3		
スカウト	3		
セージ	2		
エンハンサー	1		

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
両手利き	223 p		p
魔力撃	227 p		p
二刀流	221 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	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 30 /合計 30

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	5	9	9	5
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ポイントガード		1	1	
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値		10	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
セスタス グラップラー専用、パンチ強化	1H	1	1	2d+ 10	10	5	1										
スパイクブーツ グラップラー専用、キック強化	1H#	1	-1	2d+ 8	10	5	11										
投げ グラップラー専用	2H	0		2d+ 9	12	5	0										

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	○□□○□□
アンロックキーx3	○□□○□□
魔晶石3点x13	○□□○□□
保存食(1週間分)	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 4340 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+ 10	0

HP
29

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 10

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	3	6			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 俊足の指輪	
腰	
足	
その他 聖印	

装備品	説明
左手	

その他メモ

記憶があるのは、5歳ぐらいの時に先生の気まぐれで拾われた時から。
なぜ自分が一人だったのか、拾われるような状態だったのか覚えていない。
親代わりの先生に育てられ、スリとしての技術とルゥ=ロウド神の教えをおそわる。
15ぐらいになるときに、先生が姿を消し、また一人になった。
その頃から冒険者をやっている。
先生が何者なのか、育ててもらったが、名前も素性も知らない。
グラスランナーの神官なんて馬鹿にされる。と思っているので、できるだけ聖印は目立たないように懐に入れている。
先生の事をずっとルキスラで待っている。

シナリオ『伝わるのは愛しかないから』 GM:和食乃サト PL:アビィ(しあぽん)
ルキスラにいられなくなり、先生の事を知っているライルとアビィと共に旅に出る。

自動失敗チェック

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