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	4	経歴	一定期間の記憶がない		
経験点	80		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			2	0
		生命力	13			13	2
心	12	知力	4	2		18	3
		精神力	18			30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	4		
プリースト/ルール=ロウド	3		
スカウト	2		
エンハンサー	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	4	8	8	4
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		9	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+ 9	10	4	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+ 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 ○□□○□□
- アンロックキーx3 ○□□○□□
- 魔晶石3点x10 ○□□○□□
- 保存食(1週間分) ○□□○□□
- 着替えセット ○□□○□□

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

所持金 1080 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	0

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+ 9

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	3	6			

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
	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

キャッツアイ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

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ール=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。

自動失敗チェック

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