キャラクター名: メルト・アルブレヒト

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	戦士	性別	女	年齢	16
冒険者Lv	7	経歴	忘れられない恐怖を体験したことがある。		
経験点	0		家族に冒険者がいる（いた）。		
			大きな遺跡を発見したことがある。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	12	器用度	12			24	4
		敏捷度	6		2	20 + 1	3
体	2	筋力	5		3	10	1
		生命力	17		2	21	3
心	11	知力	1			12	2
		精神力	10			21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	3		
スカウト	7		

戦闘特技			
トレジャーハント	2120 p		p
ファストアクション	2123 p		p
精密射撃	218 p		p
回避行動	218 p		p
武器習熟/投擲	221 p		p
鷹の目	219 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		

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	7	6	4
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				3
盾				
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	7	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
チャクラム スリング 射程30m 投げたあと手元に戻すことができる	1H投	2		2d+ 7	10	5	12										
チャクラム クリアチャクラム 射程20m 命中時対象の回避-2の補正。知覚が「魔法」「機械」の場合この補正は受けない。	1H投	1		2d+ 7	9	5	6										
チャクラム ポイズンダート 射程20m 命中時対象は手番のたびに生命判定。失敗時毒属性の魔法ダメージ（8点）	1H投	1		2d+ 7	9	5	6										
チャクラム 射程20m	1H投	1		2d+ 7	9	5	6										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	21 m	63 m

回避	防護点
2d+ 7	3

HP
42

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 10

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 10

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭	リボン	紫色のやつ
耳		
顔	閃き眼鏡	見識判定・探索判定+1
首	幸運のお守り	戦利品の決定+1
背中	ハーフマント（フード付き）	
右手	能力増強の腕輪	敏捷+2
腰		
足		
その他	俊足の指輪	

装備品		説明
左手	能力増強の腕輪	生命+2

その他メモ

放蕩者のグラスランナー一家に生まれる。両親は共に冒険者で、かなりいい加減な性格。
メルトは「このままでは自分も両親と同じロクデナシになる！」と思い家出を決意。両親に内緒で家を飛び出す。
成長したら両親に会って見返してやろうと思っているが、両親の居場所どころか連絡先を知らない。知力低いからね、しょうがないね。

なお、さっそうと飛び出したところ遺跡に集まるゴリラたちに襲撃され、ゴリ神の生贄にされかけた。ゆえにゴリラはトラウマ、言ってはいけない。

自動失敗チェック

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

キャラクター名: メルト・アルブレヒト

プレイヤー名:

一般装備品 (消耗チェック)

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
ヒーリングポーションx3	○□□○□□
食料（1週間）	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
スリング	○□□○□□
チャクラムx10	○□□○□□
クリアチャクラムx5	○□□○□□
ポイズンダートx3	○□□○□□

所持金	預金・借金
-25550 G	G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0