キャラクター名
シアン

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	軽戦士	性別	女性	年齢	17歳
冒険者Lv	10	経歴	大怪我をしたことがある		
経験点	9210		大怪我をしたことがある		
			田舎で育った		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	9	3		25 + 2	4
		敏捷度	6	5		24 + 2	4
体	1	筋力	4	7		12	2
		生命力	16	1		18	3
心	11	知力	4	5		20	3
		精神力	11	7		29	4

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	10		
スカウト	8		
エンハンサー	8		
ウォーリーダー	2		

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
挑発攻撃	225 p		p
回避行動	218 p		p
武器習熟/ソード	221 p		p
武器習熟II/ソード	221 p		p
練体の極意	2124 p		p
	0 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		
マッスルベアー		
ガゼルフット		
キャッツアイ		
アンチボディ		
ケンタウロスレッグ		
ファイアブレス		
リカバリィ		
ジャイアントアーム		
怒涛の攻陣 I		
怒涛の攻陣 II ：旋風		

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	10	14	14	12
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		1
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	16	1

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
ピアシング	1H	4	1	2d+ 15	8	16	14										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	26 m	78 m

回避	防護点
2d+ 16	1

HP
50

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 12

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 13	2d+ 15

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 軍師徽章	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 敏捷増強の腕輪	
腰 ブレードスカート	
足	
その他 信念のリング	

装備品	説明
左手 器用増強の腕輪	

その他メモ

ある田舎で育った……が、彼女にとって田舎は狭く退屈であり、毎日暇を見つけては探検と称して2,3日戻らなかったりする。
一度なかなか帰ってこないことがあり、その時は大怪我で意識不明となっていた。
その時は、偶然近くを通りかかった冒険者に助けてもらった。
無事一命を取り留めたが、彼女はグラスランナーこんなことで探検をやめるはずもなく、むしろ前より頻度が高くなった。
結果として再度大怪我に合う、そして再び偶然近くを通りかかった同じ冒険者に助けてもらった

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

キャラクター名: シアン

プレイヤー名:

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
- アウェイクンポーション
- 敏捷増強の腕輪（予備
- 温泉代x12
- 雑費
- 腕輪購入費x3
- 月光の魔符+1x10
- 月光の魔符+2x5
- 月光の魔符+3x3
- 陽光の魔符+1x10
- 陽光の魔符+2x5
- 陽光の魔符+3x3
- 魔晶石3点x38
- 叩き割った魔晶石3点x42
- カジノ
- 陽光の指輪

所持金 13553 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数
ブレスカ専用化	50
凪の使者	20
森の平定者	20
空を飛ぶ者	50

名誉点 所持 942 /合計 1082