

キャラクター名 スクナ=ポックル=ヒッコナー
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	年齢	29
冒険者Lv	2	経歴	何かの大会で優勝したことがある		
経験点	0		本から大きな影響を受けたことがある 大きな挫折をしたことがある		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
器用度	10			24	4	フェンサー	2		
敏捷度	8			22	3	スカウト	2		
筋力	2			3	0				
生命力	14			15	2				
知力	6			16	2				
精神力	11			21	3				

戦闘特技				言語		会話	読文
挑発攻撃	1-287p		p	交易共通語	○	○	
	p		p	グラスランナー語	○	○	
	p		p				
	p		p				
	p		p				
	p		p				
	p		p				
	p		p				
	p		p				
	p		p				

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	必要			
					ランク	筋力	回避力	防護点
ファイター	0					1		2
グラップラー	0					1	1	
フェンサー	2	6	5	2				
シューター	0							
鎧と盾					その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			
回避技能					フェンサー	合計値		
						6	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												
スティレット	1H	2		2d+ 6	9	2	2													
				2d+																
				2d+																
				2d+																
				2d+																
				2d+																
				2d+																
				2d+																

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3	22	66	2d+	6 2	21						
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+	0/X	2d+	5	2d+	4 2d+	5	0				

装備品	説明	装備品	説明
頭			
耳			
顔			
首			
背中			
右手		左手	
腰			
足			
その他			

その他メモ		自動失敗 チェック
【元針子】		
【冒険に出た理由】：倒したい相手がいる		□□□□⑤
元流離いの仕立て屋。商隊に伴って流浪し、交易品の生地をオーダーメイドで仕立て上げることで生計を立てていた。		□□□□⑩
物心ついた時には、"はきだめの"魔導死骸区に居た。両親の顔は知らず、人間の子供に混じり、浮浪児として生活していた。		□□□□⑮
ある時盗んだ本に、大きな衝撃を受けた。世界にはこんなにも美しい服(もの)があるのだと。		□□□□⑳
そしてスクナは旅立ち、魔導公国ユーシスの『仕立て屋ポックル』に弟子入りする。元より器用であったスクナはめきめきと頭角を現していた。		□□□□㉑
やがて一人前になり『ポックル』の名を貰った彼女は、ユーシスの服飾大会に出場し、優勝。以後彼女は自分の腕に絶対的な自信を持つようになる。		□□□□㉒
そんな彼女は再び旅に出た。より腕を磨き上げるための武者修行である。		□□□□㉓
商隊に伴って各地をさすらい、交易品の生地を加工しては服にする。そんな生活を繰り返し、当て所もない旅が日常となった頃。		□□□□㉔
		□□□□㉕

