キャラクター名
クララ

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	おんなのこ	年齢	16？
冒険者Lv	3	経歴			
経験点	426				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	2			15	2
		敏捷度	10	1		24 + 1	4
体	0	筋力	5			5	0
		生命力	10			10	1
心	12	知力	4	1		17 + 1	3
		精神力	18			30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
スカウト	2		
レンジャー	1		
セージ	1		
バード	3		

戦闘特技			
呪歌追加	2-228p		p
終律増強	2-227p		p
	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	○	○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○
グラスランナー語	○	○
リカント語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術		
モラル		
春の強風		
レジスタンス		
冬の寒風		

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	0			
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		2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能			合計値	0	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
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	25 m	75 m

回避	防護点
2d+ 0	2

HP
19

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 8

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 敏捷の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 知力の指輪	

その他メモ

「えへへ、良い歌でしょ。私の自慢なの」
「お代は結構だよ？もういただいてるからね！じゃぁねー！」
盗人生まれの呪歌使い。
盗みの腕は半人前。歌で人の心を盗むのよ。

PL:コマクラ　ピンゾロ：0回
PC名:【クララ】　年齢：【16？】、性別：【おんなのこ】
種族：【グラスランナー】

【呪歌】範囲20m、通常戦闘：２(全領域)

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

キャラクター名: クララ

プレイヤー名:

一般装備品 (消耗チェック)

- 楽器
- 明音のフルート
- ペット：鳥
- 冒険者セット
- 救命草x10
- ロープ50ｍx50
- スカウト用ツール
- 敏捷の指輪
- 知力の指輪
- ヒールポーション(支給品)
- ヒーリングP

所持金 1807 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 15 /合計 15