

キャラクター名  
リア・ラッセル

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	密偵	性別	女	年齢	17歳
冒険者Lv	3	経歴	B25 魔物に襲われたことがある		
経験点	290		C56 異性の家族がいない B52 魔物を倒したことがある		

技	15	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	7	1		23 + 2	4
体	0	敏捷度	8			23 + 1	4
		筋力	6			6	1
心	10	生命力	11			11	1
		知力	5			15	2
		精神力	12	1		23	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	3		
スカウト	3		

戦闘特技		挑発攻撃	1-287p		p
		回避行動	1-279p		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	
バークメール	

名誉アイテム	点数
名誉点所持 24 /合計 24	

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	7	4
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク			
鎧	盾	筋力	回避力	防護点	
クロスアーマー	バックラー	1	0	2	
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		9	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
ダガー	1H投	3		2d+ 7	9	4	3										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
スカウト用ツール	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	2360 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	24 m	72 m	2d+ 9	2	20

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 7	2d+ 4	2d+ 6	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	耳飾り
顔	
首	
背中	
右手	俊足の指輪 敏捷度+1 破壊時+13
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	宗匠の腕輪 器用度+2 破壊時+14

その他メモ	自動失敗チェック
冒険の理由 まだ見ぬ世界を見るため	○□□□⑤
{設定(なんとなくだけど)}	○□□□⑩
物心付いたころには、各地を転々としていた。また、すでに父親は居なかった。	○□□□⑮
ただ、地方の外には出たことは無くなかった。	○□□□⑳
そのせいか、旅をしているのは楽しかったが、景色に少し飽き始めているなと感じたのが、10歳ごろの話である。	○□□□㉑
そのころから、ほかの地方にも行ってみたいと思うようになった。	○□□□㉒
そこから1年後くらい、おおよそ11歳のとき、いつも通りに旅をしていたときにたまたま近くに居た魔物に襲われてしまった。そのときは何とか母親に倒してもらったが、同時に旅の危険さを感じたとともに、1人でいろいろなところに行きたいと決心した。	○□□□㉓
そこから母親に戦い方、旅の仕方の基本を教えた。	○□□□㉔
16歳のときに遭遇した魔物を討伐し、独り立ちのお許しをもらえた。	○□□□㉕