

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____
 モル・モット _____

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	男	年齢	18
冒険者Lv	7	経歴	家族に冒険者が居る		
経験点	2970		魔剣の迷宮で迷子になったことがある 奇妙な予言をされたことがある		

技	13	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	2		25	4				
体	0	敏捷度	6	6		25	4	シューター	1		
		筋力	1	1	2 + 2	0	スカウト	7			
心	12	生命力	12	2		14	2	レンジャー	1		
		知力	3	8	23 + 1	4	セージ	1			
		精神力	13	4		29	4	バード	3		

戦闘特技	
トレジャーハント	2120 p
ファストアクション	2123 p
精密射撃	218 p
挑発攻撃	1B37 p
武器習熟/投擲	221 p
賦術強化	1B31 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	○	○
魔法文明語		○
妖精語	○	
妖魔語	○	
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
モラル	
レジスタンス	
アンビエント	
パラライズミスト	
クリティカルレイ	
クラッシュファンク	
ヴォーパルウェポン	
イニシアチブブースト	
アーマーラスト	
ディスペルニードル	

技能	基本 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	7	11	11	7
シューター	1	5	5	1

鎧と盾		必要 ランク			
鎧	クロスアーマー	筋力	回避力	防護点	
盾	バックラー	1	1	2	
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	12	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
ライトクロスボウ 射程30m	2H	1		2d+ 5	10	4	16										
ストーン 射程10m	1H投	1		2d+ 11	11	8	6										
スリング	1H	2		2d+ 11	10	8	12										
バウンドボール	1H投	2	1	2d+ 12	-1	8	7										
ボアラ	1H投			2d+ 11	-1	8											
タッチナイフβ <small>威力600% 魔法ダメージアップ、ラングが敵の属性を付与しダメージを与える。αが魔法でダメージを「物理」属性の魔法ダメージを「物理」属性に</small>	1H投		1	2d+ 12	-1	8	1										
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	25 m	75 m	2d+ 12	2	37

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 5	2d+ 11	2d+ 9	2d+ 11	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	リトルウィング 落下ダメージ-20
右手	筋力腕輪 筋力+2
腰	多機能チキンベルト
足	
その他	知力指輪

装備品	説明
左手	知力指輪
	アルケミーキット

その他メモ	自動失敗 チェック
一期一会亭へ来る前。 【経歴1】 家族は全員冒険者で、成人とともに別行動する家系。 【経歴2】 魔剣の迷宮へは、家族旅してる頃に親に連れてってもらったことがある。(思っきり中ではぐれて迷子った) 【経歴3】 デュラハンに死の宣告をされたことがあるが、1年後に親があっさり倒した。南無。	□□□□⑤
一期一会亭での追加経歴。 ・1回目セッション にゅ が語尾についてたけど自然に取れた	□□□□⑩
	□□□□⑮
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕
	□□□□㉖
	□□□□㉗

