

キャラクター名
エフィ

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	拳闘士	性別	女	年齢	15
冒険者Lv	4	経歴	子供の頃に家出したことがある		
経験点	1000		罪を犯したことがある 監禁されたことがある		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	11		3	28 + 2	5
敏捷度	10	3	3	30	5
筋力	5		3	10	1
生命力	16		3	21	3
知力	5		3	17	2
精神力	16	2	3	30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	4		
スカウト	4		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
ディフェンススタンス	1-287p		p
挑発攻撃	1-287p		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	○	○
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数
名誉点所持	0 /合計 0

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	4	9	9	5
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク		筋力		回避力		防護点	
鎧	ポイントガード			1		1			
盾									
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)									
回避技能	グラップラー				合計値	10	0		

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
アイアンボックス	1H	10	1	2d+ 10	11	5	10										
グラップラー専用。パンチを強化																	
投げ	2H	0		2d+ 9	12	5	10										
投げ攻撃のデータ																	
				2d+													

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

	○○□○○□		
	○○□○○□		
	○○□○○□		
	○○□○○□		
	○○□○○□		
	○○□○○□		
所持金	4470	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	30 m	90 m	2d+ 10	0	33

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 9	2d+ 7	2d+ 9	0

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 宗匠の腕輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
天真爛漫な性格、天然で子供っぽい頑張り屋さん	○○□□⑤
冒険者に憧れを抱き、日々密かに体術の特訓をする。(8歳)	○○□□⑩
↓	○○□□⑫
冒険者になりたいと両親に打ち明けると、猛反発を食らったので泣きべそをかいて着の身着のまま家を飛び出した。(12歳)	○○□□⑮
↓	○○□□⑳
飛び出したはいいものの方向音痴だったため冒険者ギルドの場所が分からず数日彷徨う。	○○□□㉕
↓	○○□□⑳
空腹で意識が朦朧としているエフィ(12)は美味しそうな匂いに釣られ歓楽街の飲食店へ。	○○□□㉕
↓	○○□□㉕
無銭飲食	○○□□㉕