キャラクター名: シャテル・サハ・オーベリー

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	密偵	性別	♂	年齢	20？
冒険者Lv	15	経歴			
経験点	-122810				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	15	器用度	10	9		34	5
		敏捷度	7	12		34 + 2	6
体	0	筋力	6	6		12	2
		生命力	13	5		18	3
心	10	知力	6	3		19	3
		精神力	16	4		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	15		
スカウト	15		
アルケミスト	1		

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	15	20	21	17
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ファインレザー		6	1	4
盾	ミスリルシールド		8	1	2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2	3
回避技能	フェンサー		合計値	25	10

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ﾀﾞﾒｰｼﾞ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
エクセレントレイピア	1H	10		2d+ 21	9	20	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

- 冒険者セット ○□□○□□
- スカウト用ツール ○□□○□□
- ヒーリングポーションx2 ○□□○□□
- アウェイクポーション ○□□○□□
- 保存食1Wx2 ○□□○□□
- Dの手帳 ○□□○□□
- 赤のBランクカードx5 ○□□○□□
- ○□□○□□
- ダガー ○□□○□□
- ○□□○□□
- 消費 ○□□○□□

所持金 -26910 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	36 m	108 m

回避	防護点
2d+ 25	10

HP
63

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 21

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 18	2d+ 20

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

トレジャーハント	2120p	防具の達人	IB32 p
ファストアクション	2123p	武器習熟S/ソード	IB31 p
影走り	2120p		p
トレジャーマスター	3143p		p
匠の技	3143p		p
武器習熟A/ソード	IB31 p		p
かいくぐり	IB29 p		p
挑発攻撃	IB37 p		p
回避行動	IB29 p		p
防具習熟A/盾	IB31 p		p
防具習熟S/盾	IB32 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
グラスランナー語	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 ﾎﾟｰｼｮﾝｲﾝｼﾞｪｸﾀｰ	
背中	
右手 大きな手袋	
腰 多機能Bﾍﾞﾙﾄ+ｱﾙｹﾐｰｷｯﾄ	
足 幸運の風羽	
その他能力増強の腕輪：疾風	

装備品	説明
左手 大きな手袋	

練技/呪歌/騎芸/賦術

ヴォーパルウェポン	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 150 /合計 150

その他メモ

記憶をなくしたグラスランナーの軽戦士。記憶を失う前のことは何一つ思い出せないが、なぜか剣と縦の扱いは身に沁みついている。本人は記憶のないことをあまり苦に思っておらず、長い生の中で自分の過去を思い出せたらいいと考えている。日々の活動の活力は記憶を失う以前のことを思い出せるかもという好奇心から得られている。
記憶をなくした当時は謎の手記「Dの手帳」だけを所持しており、それ以外は路銀も何も持ってはいなかった。しばらくは自分の記憶にない、知らない街の路地裏でうずくまって生活していたが、そこを宿屋の主人に拾われ、彼の営む宿の一部屋を間借りし生活した。そこで生活するうち、近所付き合いのあったサハとオーベリーの二人と親しくなり、一緒に剣術の修練をこなしたり、畑を荒らすちょっとした害獣の退治をこなしたりした。のちに彼は親しくなった証として二人から名をもらい、現在のシャテル・サハ・オーベリーを名乗るようになった。現在の回避盾スタイルは陽動をメインに行っていたそのころの名残である。

白魔道士のアスタリスク

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟