キャラクター名: カーヴ

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	男	年齢	15
冒険者Lv	2	経歴	師と呼べる人がいる		
経験点	0		近所に芸術家が住んでいる（いた）		
			故郷の場所を知らない		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	9			22	3
		敏捷度	10		1	24	4
体	0	筋力	4			4	0
		生命力	12			12	2
心	12	知力	6			18	3
		精神力	12			24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	2		
スカウト	1		
セージ	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	2	5	6	2
フェンサー	0			
シューター	0		6	

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ポイントガード		1	1	0
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	グラップラー	合計値		7	1

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
投げ グラップラー専用	2H	0		2d+ 5	12	2	0										
パンチ	1H	0		2d+ 5	12	2	0										
				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	○□□○□□
救命草	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 7	1

HP
18

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 6

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
防具習熟/非金属鎧	222 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	○	
グラスランナー語	○	○

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	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 11 /合計 11

その他メモ

グラスランナーなので常に放浪していて故郷の場所を知らない。

盗人生まれだったが、グラップラーの師匠に出会い弟子入りする。
「格闘も究めれば芸術だ！」というのがその人の教えで近所に住んでいた芸術家もその人（笑）。

グラップラーの修行と趣味をかねて冒険者をやっている。足と部位が多い敵にはどうしようか、というのが現在の悩み（笑）だが、グラスランナーらしくそのときどきを楽しめればいいので深くは考えない

5/2の冒険

自動失敗チェック

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