キャラクター名: メメ・スース・キッカ

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	軽戦士	性別	女性	年齢	28
冒険者Lv	3	経歴	異種族の友人がいる		
経験点	1330		役に立たない得意技がある		
			魔剣の迷宮で迷子になったことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	14	器用度	5			19	3
		敏捷度	10			24	4
体	1	筋力	5			6	1
		生命力	13	1		15	2
心	10	知力	2	1		13	2
		精神力	11			21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	3		
スカウト	1		
アルケミスト	1		
ライダー	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	3	6	7	4
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	クロースアーマー		1		2
盾	バックラー		1	1	
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+ 6	9	4	3										
インスタントウェポン剣B	1H	1		2d+ 6	9	4	10										
				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 ○□□○□□
- 着替えセット ○□□○□□
- 保存食１週間分 ○□□○□□
- 騎獣契約書ホース ○□□○□□
- アウェイクンポーションx2 ○□□○□□
- カード白x5 ○□□○□□
- 騎獣契約書キャルモ ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□

所持金 1515 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+ 9	2

HP
24

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 3/×	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 6

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

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
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	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	
背中	
右手	
腰 アルケミーキット	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術

攻撃阻害	
インスタントウェポン	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 27 /合計 27

その他メモ

冒険に出た理由：他に生き方がなくて
■一般技能
牧童：Lv4
調教師：Lv4

遊牧民出身のグラスランナー。馬の扱いはつよつよである。社会性遊牧民なのでわりと広い地域に友人がいる。
グラスランナー基準で言えばかなり常識や社会というものを分かっている。
心根は優しいが、それはそれとして人を煽る技を幾つも身に着けている。
意図的に人を煽り倒し、「グラスランナーです」バリアを張って怒りを躱すのが得意。
故郷としていた草原の寄留地が突然地中から現れた魔剣の迷宮に飲み込まれ、
自分ひとりなんとか脱出できたものの家族始め一族郎党とは離れ離れになってしまった。仕方ないので冒険者に。

自動失敗チェック

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