キャラクター名
サクラ・マルマドッカ

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	盗っ人	性別	女	年齢	20
冒険者Lv	4	経歴	物心ついたときには独りだった		
経験点	390		大失恋したことがある		
			大きな遺跡を発見したことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	8	1		22 + 2	4
		敏捷度	6	1		20	3
体	0	筋力	2			2	0
		生命力	10			10	1
心	12	知力	6			18	3
		精神力	9			21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	4		
スカウト	2		
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	0			
フェンサー	4	8	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)					
回避技能	フェンサー		合計値	8	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
ファストスパイク	1H投	1	+1	2d+ 9	9	5	6										
ファストスパイク	1H投	1	+1	2d+ 9	9	5	6										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
スカウト用ツール	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
背負い袋	○□□○□□
水袋	○□□○□□
毛布	○□□○□□
たいまつx6	○□□○□□

火口箱	○□□○□□
ロープ10m	○□□○□□
小型ナイフ	○□□○□□
救命草x2	○□□○□□
保存食(1週間分)	○□□○□□

所持金 271 G　預金・借金 G

戦闘特技

武器習熟/ソード	221 p		p
両手利き	223 p		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	○	○
神紀文明語		○
グラスランナー語	○	○

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	20 m	60 m

回避	防護点
2d+ 8	2

HP
22

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 7

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 34 /合計 34

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 宗匠の腕輪	器用度+1、破壊時器用度+14。
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

物心ついて以来、ものをかすめ取ることで生きてきた生粋の盗賊。
グラスランナーらしく奔放に生きてきた彼女だが、一時期所属していた盗賊団の頭に惚れたことがあり、
しかし相手にされないばかりか終いには囮として捨て駒にされる形で袂を分かっている。
それからというもの、少々人間不信気味である。

＜混沌の種子＞
2016/04/27 GMダム,PCエミリア(PL海からのシ者),ニック(PLアジコ),ルミナス(PLタ輝結月)
サダンという村へゴブリン退治の依頼を受け訪れるが、
本当の依頼は「村のぶどう畑に呪いをかけた」という金目当ての脅迫事件の解決だった。
ルミナスの冴え渡る直感とニックの素晴らしい追跡術により原因に瞬く間に当たりがつき、
赤黒き石「ケイオスシード」を悪用した犯人はこてんぱんにされ引き渡されたのだった。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟