キャラクター名
サヨ・サモンジ

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	3	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	10	1		24	4
		敏捷度	11			24	4
体	0	筋力	6			6	1
		生命力	15			15	2
心	12	知力	2			14	2
		精神力	11			23	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	3		
スカウト	2		

戦闘特技			
両手利き	223 p		p
武器習熟/ソード	221 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	○	○
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	7	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	クロスアーマー		1		2
盾					
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		7	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+ 8	9	5	6										
ファストスパイク	1H投	1	1	2d+ 8	9	5	6										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
小さな古い短刀	○□□○□□
救命草	○□□○□□
普段着	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 360 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	2

HP
24

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 6

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

装備品	説明
頭 大きな軽い帽子	前に倒すと顔どころか胸辺りまですっぽり隠れる
耳	
顔	
首	
背中 ハーフマント	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

【経歴】
赤ん坊のころに盗賊ギルドに拾われてその中で育つ。

（要許可案件）
二年前（仮）にキンケドゥの家に盗みに入った際に捕まり、まだ子供だったためそのままキンケドゥにより保護されて善悪の判断などを教わる。

今でも盗賊時代のくせが抜けない部分もあるが、少なくとも盗みや一般人の殺傷といった誰がどう見ても犯罪に当たることはしなくなった。

目つきが悪く、人見知り。

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