

キャラクター名  
□ーズマリー

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	盗っ人	性別	女	年齢	32
冒険者Lv	4	経歴	身体に傷跡がある。		
経験点	0		命を救われたことがある。 師と呼べる人物がいる。		

技	13	器用度	6	成長		他修正		能力値	19	ボーナス	3
		敏捷度	5					18	3		
体	0	筋力	6	1				7	1		
		生命力	11					11	1		
心	12	知力	6		1			19	3		
		精神力	13					25	4		

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	1		
スカウト	4		
バード	1		

戦闘特技				
防具習熟/非金属鎧	222 p			p
武器習熟/投擲	221 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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術			
モラル			
ビビッド			

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラブラー	0			
フェンサー	1	4	4	2
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク			筋力			回避力			防護点				
鎧	クロスアーマー			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	5	3

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 射程10m	1H投	3		2d+	4	9	3	3									
マジックチャクラム 別ダガー武器。射程10m。MP-1で手元に帰ってくる。射程は普通のの半分。	1H投	1		2d+	4	9	3	6									
ストーン 射程10m	1H投	1		2d+	4	11	3	6									
チャクラム 射程20m	1H投	1		2d+	4	9	3	6									
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+	5

HP
23

魔物知識/弱点	先制力
2d+	0/X

生命抵抗	精神抵抗
2d+	5

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳 イヤリング (天然石)	自作。片耳だけ。
顔	
首 ネックレス (鍵)	自作。ただの装飾品。
背中 ハーフマント (ワード付き)	短いマント。薄茶。
右手 知性の指輪	知力+1。割ると+13。
腰	
足	
その他	

装備品	説明

その他メモ	自動失敗チェック
『翠緑の恵』亭所属の冒険者というか居候。 投擲ファイターメインスカウト。 おまけでバード。 一般技能は鍵屋4、宝飾士3、歌手3。 コン泥まがいの鍵師(合法)。手先の器用さをいかし、宝石アクセなんかも作る。	□□□□⑤
	□□□□⑩
	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕
守銭奴なグララン娘。 好奇心が旺盛なため遺跡やらをふらふらしたが、 金にならない低級蛮族退治はあまりしたがない。 師匠であるマスターの教育のため『グラランにしては』落ち着いている。 お金は使うもの。	

