

キャラクター名  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	軍楽師	性別	女性	年齢	16
冒険者Lv	6	経歴	競い合う友人がいた		
経験点	660		有名人から褒められたことがある 命を救われたことがある		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
器用度	10	1	2	24	4	セージ	3		
敏捷度	8	1	1	21	3	バード	1		
筋力	3			3 + 2	0	ウォーリーダー	6		
生命力	14		2	16	2	ミスティック	2		
知力	6	2	2	24 + 1	4				
精神力	14	1	2	31	5				

戦闘特技	値	備考
ディフェンススタンス	IB37 p	p
武器習熟A/投擲	IB31 p	p
精密射撃	IB30 p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p

言語	会話	読文
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
妖精語	○	
グラスランナー語	○	○
ミアキス語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	レベル	備考
モラル		
パラライズミスト		
ヴォーパルウェボン		
軍師の知略		
堅陣の構え		
怒涛の攻陣Ⅱ：烈火		
鉄壁の防陣Ⅱ：堅体		
怒涛の攻陣Ⅲ：旋刃		
怒涛の攻陣Ⅳ：爆焰		
幸運は星の導きを知る		
幸運は知恵を授ける		

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			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧 クロースアーマー		1		2
盾 バックラー		1	1	0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	合計値			1 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	
楽器	2H			2d+ 0	0	0												
スリング	1H	2		2d+ 0	11	1	12											
ストーン 射程10m	1H投	1		2d+ 0	12	1	6											
戦旗ジャベリン	1H投	5	-1	2d+ -1	10	0	10											
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	21 m	63 m	2d+ 1	2	34

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 7	2d+ 10	2d+ 8	2d+ 11	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	軍師徽章 オムライサ騎士団の軍師徽章。新人赤リボン付
背中	
右手	月光の指輪 割ると精神抵抗に+2
腰	アルケミーキット
足	
その他	剛力の腕輪

装備品	説明
左手	知力の指輪 割ると+13

その他メモ	自動失敗チェック
グラスランナーの少女。	□□□□⑤
街角で歌を歌っていたところ、背格好のいい紳士にチェスの手合わせを頼まれる。それまでチェスなどやったことがなく、ルールを聞きながらやっていたがなんと1度で覚えた上に2回目の本気の対戦で勝ってしまう。その戦いぶりから戦況を見極める力を絶賛される。	□□□□⑩
	□□□□⑮
昔、歌仲間でありライバルのグラスランナーと歌勝負がヒートアップし、どこまで歌を響かせることができるか、という勝負で町外れの森へ入っていったことがある。その際によく聞こえる歌声のせいで森に潜んでいた蛮族に発見され、捕えられてしまう。	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
しかしこれまたよく聞こえる悲鳴のおかげで、蛮族を討伐にやってきた騎士団がすぐに駆けつけ助けてもらえる。	□□□□㉔
	□□□□㉕

