

キャラクター名
ミーミル・エステン

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	密偵	性別	女	年齢	15
冒険者Lv	5	経歴	魔剣の迷宮で迷子になった事がある。		
経験点	650		体のどこかに刺青がある 家族から探されている。		

技	15	器用度	8	成長	2	他修正	能力値	25	ボーナス	4
		敏捷度	9				24	4		
体	0	筋力	5				5	0		
		生命力	12	1			13	2		
心	10	知力	6	1			17 + 2	3		
		精神力	14				24	4		

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	1		
スカウト	5		
レンジャー	1		
バード	4		

戦闘特技		値	備考
トレジャーハント	2120p		p
ワードブレイク	2124p		p
回避行動	218 p		p
防具習熟/盾	222 p		p
			p
			p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
ドレイク語	○	
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ララバイ	
アンビエント	
ビビット	
モラル	

名誉アイテム	点数
名誉点所持	0 / 合計 0

技能	基本レベル	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	1	5	5	1
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク			
鎧		筋力	回避力	防護点	
盾	バックラー	1	1	0	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	1
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
ダガー	1H	3		2d+ 5	9	1	3										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
楽器 (ギター)	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	890 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	24 m	72 m	2d+ 7	2	28
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 0/X	2d+ 9	2d+ 7	2d+ 9	0	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	通話のピアス 右耳 (ブレイズ) 左耳 (アイリーン)
顔	ナイトゴーグル 暗視
首	フラッパーの歌声 呪歌が10mのびる
背中	サーマルマント 温度は快適。火水氷属性ダメージ-1
右手	叡智の腕輪
腰	ブラックベルト
足	サイレントブーツ 隠密判定に+2
その他	

装備品	説明
左手	キングローバーの指輪 解除判定に+1

その他メモ	自動失敗チェック
魔剣の迷宮で迷子になって以降、家族とは離れ、風来坊の如くザルトツ地方を好きに回っているグララン。メルデン率いるパーティーには入っているが、いつまた迷子になるかわからない子。でも、メルデンのパーティーが気に入っているので、暫くは一緒に行動するつもりである。たまたまお金を何にするかは、知らない。あと、ミーミルに前衛に出て戦うような行動はしない。基本後ろで歌って支援をするだけである。	○□□□⑤ ○□□□⑩ ○□□□⑱ ○□□□㉔ ○□□□㉙ ○□□□㉚ ○□□□㉛