

キャラクター名

ナランツェツェグ

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	旅人	性別	♀	年齢	
冒険者Lv	7	経歴	かつては貴族だった		
経験点	490		子供の頃に家出した事がある 大切な人と生き別れている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
技	11	器用度	7	5		23 + 1	4	シューター	5		
		敏捷度	7			18	3	スカウト	3		
体	2	筋力	4	6		12 + 1	2	バード	7		
		生命力	13	4		19	3	アリストクラシー	1		
心	12	知力	4	5		21	3				
		精神力	13	5		30	5				

戦闘特技				言語		会話	読文
特殊楽器習熟	2-229p		p	巨人語		○	
楽素転換	2-231p		p	交易共通語		○	○
終律増強	2-227p		p	ドラゴン語		○	
ターゲットィング	1-280p		p	魔神語		○	
	p		p	魔法文明語		○	
	p		p	妖精語		○	
	p		p	グラスランナー語		○	○
	p		p				
	p		p				
	p		p				
	p		p				
	p		p				

練技/呪歌/騎芸/賦術		
ノイズ		
モラル		
レジスタンス		
終律：冬の寒風		
アトリビュート		
終律：草原の息吹		
終律：蛇穴の苦鳴		

技能	技能	基本	基本	基本追加	鎧と盾				必要	
	レベル	命中力	回避力	ダメージ		ランク	筋力	回避力	防護点	
	ファイター	0			鎧	ハードレザー		13		4
	グラップラー	0			盾					
	フェンサー	0			その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
シューター	5	9	8	7	回避技能			合計値	0	4

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
	ストリングボウ	2H	13	0	2d+ 9	10	7	33									
	武器として使用した場合、命中判定を行うたび、威召にかかわらず「楽素：D」を生成																
					2d+												
					2d+												
					2d+												
					2d+												
					2d+												
					2d+												
					2d+												
					2d+												

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3	m	18	m	54	m	2d+ 0	4	40			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+ 0/X	2d+ 6	2d+ 10	2d+ 13	0							

装備品		説明	装備品		説明
頭					
耳					
顔					
首					
背中	矢筒	魔力の太矢6			
右手	筋力の指輪		左手	信念のリング	
腰					
足					
その他	器用の指輪				

その他メモ	自動失敗チェック
歌は癒し	□□□□⑤
かつての幸福、かつての己の一部	□□□□⑩
確かにあったけれど今は無いその空虚さを埋めてくれる	□□□□⑮
だから歌う	□□□□⑳
もしその歌に偶然、誰かの力になれるための力が備わっているっていうなら	□□□□㉕
まあ それを役立てるための冒険者っていうのになっててもいいかな？	□□□□㉙
--	□□□□㉛
ペットの鳥は「テンゲル」	□□□□㉞

プレイヤー名

[illegible]