

キャラクター名 アッチェ・リタル・テンポ
プレイヤー名

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干涉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	趣味人	性別	女	年齢	11
冒険者Lv	4	経歴	魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	650		純潔である 裏切られたことがある		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
技	12	器用度	8		20	3	ソーサラー	2		
		敏捷度	9		21	3	スカウト	1		
体	0	筋力	3		3	0	セージ	1		
		生命力	10		10	1	バード	4		
心	13	知力	6	1	20	3				
		精神力	17	2	32	5				

戦闘特技		
ターゲットィング	1-280p	p
終律増強	2-227p	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	○	○
魔動機文明語	○	
魔法文明語	○	○
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術
レジスタンス
バラード
終律：冬の寒風
モラル

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 ダメージ
ファイター	0			
グラッブラー	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						
盾						
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)						
回避技能				合計値	0	0

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
バイオリン	2H			2d+ 0		0											
発動体加工済み				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
魔晶石(5点)x6	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
	○□□○□□
消魔の守護石(5)	○□□○□□
	○□□○□□
★三ツ星の鍵	○□□○□□

			○□□○□□
			○□□○□□
			○□□○□□
			○□□○□□
			○□□○□□
所持金	1650	預金・借金	
		G	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	21	63	2d+ 0	0	22

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+	4	2d+ 4	2d+ 5	2d+ 9	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	2	5			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

— その他メモ — 自動失敗
歌と魔法を融合させた特殊な技術を使用する。
がしかし、「デハフ振りまくのを何とかしやがれこのポンコツ！」と元居たパーティから裏切られ迷宮に放置される。
なお、その時リーダーに襲われそうになったが運悪くリーダーが死亡して迷宮のモンスターのご飯になったのでセーフであった。
魔剣の情けなのか、モンスターは襲ってこないまま、何とか脱出。 生還を果たしたとはいいがその後のソロでの戦いは厳しいものとなる。
とても平ら。 いわゆる貧の者。
その手のやべえ奴らからよく狙われる。

チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□㉓
□□□□㉔
□□□□⑳
□□□□㉑