

キャラクター名  
ナンチャラ・カンチャラ

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	男	年齢	20
冒険者Lv	3	経歴	大きなうそを吐いている (いた)		
経験点	0		故郷を知らない 恋をしたことが無い		

技	13	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	12	1		26	4
体	0	敏捷度	11			24	4
		筋力	2			2	0
心	12	生命力	13	1		14	2
		知力	4	1		17 + 1	3
		精神力	13			25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
スカウト	3		
バード	3		
ライダー	2		

戦闘特技		能力値	備考
呪歌追加	2-228p		p
終律増強	2-227p		p
スローイング	2-228p		p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔神語	○	
妖精語	○	
グラスランナー語	○	○
ソレイユ語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
モラル	
パレード	
終律：春の強風	
終律：冬の寒風	
遠隔指示	
探索指示	

技能	基本 レベル	基本 命中力	基本 回避力	基本追加 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				
鎧				筋力	回避力	防護点		
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
明音のフルート	2H	0		2d+ 0		0											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 0	0

HP
23

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5/X	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 7

MP
0

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 知性の指輪	知力+1
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗 チェック
冒険に出た理由：失われた故郷を取り戻す	□□□□⑤
ある意味でとてもグラスランナーっぽいグラスランナー、その日ぐらしが過ぎる本職吟遊詩人、今日も今日とて財布の中身は一桁ガメル。嘘をよく吐き、好奇心で動き、今が楽しければいいそんな生き方をしているので彼をグラスランナーでは無い事を疑う者はいない。いやグラスランナーなんですけどね、吟遊詩人として生計を立てている筈なのに、冒険をしていたらいつの間にかスカウトになっていた。バード技能が熟達するとPTに誘われづらくなるのが悩み、嘘です斥侯がメインです最早。	□□□□⑩
性格はグラスランナー代表面してもいいのでは？と言うほど、好奇心とその日暮らしと能天気の権化。恋したことがないし(嘘)故郷を覚えてないけど(嘘)、夢は故郷を取り戻す事(最近では冒険の方が楽しいのでどうでもいいのではや嘘)。	□□□□⑮
まっ生まれを見ればわかるように盗っ人の故郷なので恐らくは盗賊の拠点が生まれ故郷、取り戻すそんなもん。	□□□□⑳
嘘を良く吐くし、刹那主義だけで楽楽主義だけ意外と仲間の話しをよく聞き、困ってる人を助けたりもしている。	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

