キャラクター名
ターフ

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	趣味人	性別	男	年齢	18
冒険者Lv	9	経歴	6-5-3 家族に冒険者がいる（いた）		
経験点	0		5-4-1 家族に魔法使いがいる（いた）		
			6-2-2 家族から探されている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	12	器用度	5	1		18	3
		敏捷度	3			15	2
体	0	筋力	6			6	1
		生命力	11	1		12	2
心	13	知力	6	4		23 + 1	4
		精神力	17	7		37	6

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/ラル・ロリエ	2		
バード	9		
ウォーリーダー	4		

戦闘特技			
特殊楽器習熟	2-229p		p
終律増強	2-227p		p
呪歌追加	2-228p		p
スキルフルプレイ	2-234p		p
楽素転換	2-231p		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	○	○
ドラゴン語	○	
ドワーフ語	○	
汎用蛮族語	○	
魔神語	○	
魔動機文明語	○	
魔法文明語	○	
妖精語	○	
妖魔語	○	
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
終律:春の強風	軍師の知略
モラル	
レジスタンス	
終律:冬の寒風	
トランス	
終律:獣の咆哮	
アトリビュート	
終律:草原の息吹	
チャーミング	
終律:夏の生命	
ブレイク	
怒涛の攻陣1	
怒涛の攻陣2:烈火	
効力亢進1	

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	基本追加ダメージ
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	ランク	必要筋力	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
				2d+													
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
楽素のリュート	○□□○□□
月光の魔符x2	○□□○□□
月光の魔符	○□□○□□
アビスシャードx12	○□□○□□

知力の指輪x2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 600 G　預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 0	0

HP
39

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 15

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	6			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 勇者の証・心	
背中	
右手 知力の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

家を飛び出した歌えるグラスランナー
アントの実兄
やんちゃな弟とその親友がいなくなったことに気が付き焦って家を飛び出す
もともと歌うのが好きで、弟たちを落ち着かせるために演奏していたら、演奏したいと請われ喜んで応えた。
実の家族ではない親に育ててもらい、かなり感謝している。

命名：Interfering（世話焼き）→ターフ（芝生）
冒険に出た理由表
6-2 自由のために

「こんちは！　ターフって言います、よろしく！」

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟