

キャラクター名 コトノハ	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	吟遊詩人	性別	女	年齢	不明(一応87歳)
冒険者Lv	3	経歴	自分のせいで誰かを傷つけた。9		
経験点	0		別の人格がある10 本当の親を知らない、目指すべき場所がある。9		

技	12	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	11	1		24	4	レンジャー	2		
体	0	敏捷度	6			18	3	バード	3		
		筋力	2			2	0	ウォーリーダー	1		
心	13	生命力	13			13	2	ジオマンサー	2		
		知力	6			19	3				
		精神力	18	1		32	5				

戦闘特技				
相克の標的	MA13p			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	○	
魔神語	○	
グラスランナー語	○	○
リカント語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
モラル	
終律:春の強風	
レジスタンス	
ヒールスプレー	
流麗なる俊陣	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 20 /合計 20	

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		必要ランク			筋力			回避力			防護点		
鎧	クロスアーマー				1								
盾													
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)													
回避技能											合計値	0	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
明音のフルート	2H	1		2d+	0	0	0										
気が付いたらこれを持っていた。																	
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
ペット(蝶)	○□□○□□
七色ハチミツ	○□□○□□
前編↑	○□□○□□
七色ハチミツ	○□□○□□
瞬脈の念珠	○□□○□□
	○□□○□□

所持金	2190	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	18	54	2d+	0	2
					22

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	0/X	2d+	4	0
		2d+	5	2d+
			8	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	瞬脈の念珠 所持品に記載
顔	
首	
背中	地脈のジオグラフ 空中に浮遊する水晶。どこかの風景が浮かび上がる。
右手	
腰	アルケミーキット
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
戦闘は苦手です。なぜ人は争うのでしょうか？ おまえさんが勝利を求めたら、わらわが手を貸してやろう。	○□□□⑤
吟遊詩人であり、相を見る天地使いでもあるグラスランナー。 気が付けばこの世界で六弦のリューター一つを携え放浪していた。寂しい時は自然を伴に楽器を鳴らした。 使っているうちに自然と呪歌と終律の使い方に自覚めた。見よう見まねで野伏の行いを観察し、世界を旅することで身についた野性的カンによって命脈の流れを感じとった。流れの傭兵などに手を貸し共に戦ううちに鼓砲の技術も身に着けた。 そうするうちにどこかに行かなければと漠然と思うようになった。その場所を探すためには、金を稼がなくては行けない。自分の自己研鑽のため、金のため、冒険者になることにした。	○□□□⑩ ○□□□⑮ ○□□□⑳ ○□□□㉑ ○□□□㉒ ○□□□㉓ ○□□□㉔ ○□□□㉕ ○□□□㉖
二重人格であり、表人格の争いごとを嫌うやさしい性格で信心深い「コトノハ」、裏人格のしっかり者で戦闘狂、ロリババアの「ムラサキ」	○□□□㉗ ○□□□㉘ ○□□□㉙