

キャラクター名
□ミンサ

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	軍楽師	性別	女	年齢	不明
冒険者Lv	7	経歴	[2,3,3]		
経験点	0		[6,4,3] [2,6,5]		

技	11	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	6	1		18	3
	敏捷度	5	2		18	3	
	0	筋力	1	2		3 + 2	0
生命力		12	4		16	2	
心	14	知力	3	5		22 + 2	4
		精神力	13	1		28	4

技能	Lv.	技能	Lv.
バード	3		
アルケミスト	7		
ウォーリーダー	6		

戦闘特技		能力値	備考
精密射撃	218 p		p
鷹の目	219 p		p
連続賦術	A13 p		p
賦術強化	A13 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
ドレイク語	○	
汎用蛮族語	○	
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	点数
モラル	勇壮なる軍歌
レジスタンス	
ビビッド	
ミラージュディズ	
クラッシュファンク	
パークメール	
パラライズミスト	
マナダウン	
イニシアティブブースト	
バインドアビリティ	
神速の構え	
怒涛の攻陣Ⅱ：烈火	
流麗なる後陣Ⅱ：流水	
強靱なる丈陣Ⅱ：安精	

名誉アイテム	点数
楽器専用化	50
戦旗槍加工	100
名誉点 所持 150 /合計 300	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	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	必要	必要
	ランク	筋力	回避力
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
ジャベリン	1H投	5	-2	2d+ -2	10	0	10										
楽器	2H	0		2d+ 0		0											
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
戦旗槍加工	○□□○□□
マテリアルカード赤Ax10	○□□○□□
マテリアルカード赤Sx3	○□□○□□
マテリアルカード白Bx15	○□□○□□
マテリアルカード白Ax6	○□□○□□
マテリアルカード白Sx4	○□□○□□

マテリアルカード金Sx2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	235 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 m	18 m	54 m	2d+ 0	0	37

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 9	2d+ 9	2d+ 11	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	筋力増強の腕輪
腰	アルケミーキット
足	
その他	知力の指輪

装備品	説明
左手	知力増強の腕輪

その他メモ	自動失敗
.....	チェック
ささがせ：キャラクターを作ります	○□□□⑤
ささがせ：グラスランナーの、軍楽師で振ります	○□□□⑩
ささがせ：2D+2D+1D+3D+1D+3D ステータス決定 #1	○□□□⑮
SwordWorld2.0：(2D6+2D6+1D6+3D6+1D6+3D6) → 8[4,4]+9[4,5]+5[5]+8[3,2,3]+4[4]+8[6,1,1] → 42	○□□□⑳
ささがせ：2D+2D+1D+3D+1D+3D ステータス決定 #2	○□□□㉑
SwordWorld2.0：(2D6+2D6+1D6+3D6+1D6+3D6) → 6[5,1]+5[4,1]+1[1]+12[6,5,1]+3[3]+13[6,2,5] → 40	○□□□㉒
ささがせ：2D+2D+1D+3D+1D+3D ステータス決定 #3	○□□□㉓
SwordWorld2.0：(2D6+2D6+1D6+3D6+1D6+3D6) → 6[3,3]+6[2,4]+3[3]+7[4,2,1]+3[3]+10[4,1,5] → 35	○□□□㉔
ささがせ：2番目の結果で	○□□□㉕
ささがせ：成長は15回か	○□□□㉖