

キャラクター名  
エト

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	歌人	性別		年齢	
冒険者Lv	11	経歴			
経験点	2000				

技	5	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	12		7	24	4
	敏捷度	12		4	21	3	
	7	筋力	7		1	15	2
生命力		8		7	22	3	
心	9	知力	11		6	26	4
		精神力	12		9	30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	10		
スカウト	8		
バード	11		

戦闘特技		能力値	備考
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
ターゲットィング	1-280p		p
終律増強	2-227p		p
特殊楽器習熟	2-229p		p
武器習熟A/クロスボウ	1-281p		p
ハーモニー	2-229p		p
楽素転換	2-231p		p
			p
			p

言語	会話	読文
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
ドワーフ語	○	
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	
魔法文明語	○	○
グラスランナー語	○	
リカント語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	点数
サモン・スモールアニマル	
アンビエント	
レクイエム	
アーリーバード	
終律:草原の息吹	
アトリビュート	
トランス	
チャミング	
ララバイ	
終律:白日の暖	
終律:火竜の舞	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 0 /合計 0	

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			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	10	14	13	12

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
ストリングボウ 射程30m	2H	13		2d+ 14	10	13	33										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
ペット小鳥x2	○□□○□□
閃牙の太矢x60	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	100960 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	21 m	63 m	2d+ 0	0	55

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 11	2d+ 14	2d+ 16	30

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	えびら 矢を24本まで収納
右手	
腰	ミサイルトラッパー 1d6≥4なら生贄に捧げて飛び道具を自動回避
足	
その他	

装備品	説明
左手	

<p>— その他メモ —</p> <p>なんだその能力値ダイヤは。サイドキックだからいいけど。(いいの?)</p> <p>終律は楽素が溜まってなければ無効な行動。呪歌は(楽素蓄積は起こるので)条件を満たしてなくても有効。</p> <p>01: もし自身がファナティズムなら最も近い敵に&gt;遠隔攻撃</p> <p>02: HP15以下の味方&gt;【終律:草原の息吹】</p> <p>03: HP15以下の味方&gt;【終律:白日の暖】</p> <p>04: もし先攻なら第1ラウンド第1主動作で&gt;【アーリーバード】ペット歌唱なし</p> <p>05: 第1ラウンドなら&gt;【トランス】ペット歌唱なし</p> <p>06: もし自身のHP&lt;40なら&gt;【チャミング】ペット歌唱なし</p>	<p>自動失敗 チェック</p> <p>○□□□⑤</p> <p>○□□□⑩</p> <p>○□□□⑱</p> <p>○□□□㉔</p> <p>○□□□㉙</p> <p>○□□□㉜</p> <p>○□□□㉙</p>
---	---