

キャラクター名
“雷鳴の”アテナラ

プレイヤー名

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	射手	性別	女性	年齢	12
冒険者Lv	7	経歴	3-5-4 魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	0		3-5-4 濡れ衣を着せられたことがある 2-6-2 自分にそっくりな人物を知っている		

技	13	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	10	2		25 + 1	4
体	5	敏捷度	8	3		24 + 1	4
		筋力	6	3		14	2
心	8	生命力	11			16	2
		知力	6	4		18	3
		精神力	8	5		21 + 3	4

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	7		
スカウト	7		
エンハンサー	1		
バード	6		

戦闘特技	
トレジャーハント	2120p
ファストアクション	2123p
ターゲッティング	1-280p
武器習熟A/クロスボウ	1-281p
楽素転換	2-231p
終律増強	2-227p
	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	○	
汎用蛮族語	○	
魔神語	○	
魔動機文明語	○	
妖精語	○	
リカント語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
【キャッツアイ】	
【モラル】	
【レジスタンス】	
【終律：夏の生命】	
【終律：秋の実り】	
【トランス】	
【終律：草原の息吹】	

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	7	11	11	9

鎧と盾		必要 ランク			
鎧	ハードレザー	筋力	回避力	防護点	
盾		13		4	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値	0	4	

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
「陽気な」すたらでいばりうす (ストリングスポウ+10M+1) <small>射程30m、オーダーメイド+1、魔法の武器、アビス強化C値-1、アビスカーズ「陽気な」</small>	2H	14	1	2d+ 12	9	11	34										
ストーン (たくさん) <small>射程10m/打撃武器・スリング用の球</small>	1H投	1		2d+ 11	12	9	1										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	25 m	75 m	2d+ 0	4	37

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 11	2d+ 9	2d+ 11	24

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	ラル=ヴェイネのリボン
耳	ラル=ヴェイネのハンダナ
顔	ラル=ヴェイネのスカート
首	ラル=ヴェイネのピン留め (衣類補修用)
背中	えびら ブロードH12、ブルームH6、銀6
右手	敏捷の指輪
腰	えびら ブロードH12、雷鳴8、銀4
足	ラル=ヴェイネのピン留め (衣類補修用)
その他	巧みの指輪

装備品	説明
左手	巧みの指輪

その他メモ		自動失敗 チェック
冒険に出た理由：2-4 王になる ()		□□□□⑤
一般技能：ベガー/5、ハンター/5 (チョイス)		□□□□⑩
「<<<…… 私はいつか王になる存在なのよ…… だからご飯を恵んでください、お願いします (土下座)」		□□□□⑮
アビスカーズ「陽気な」精神抵抗失敗毎に次の手番の終了まで行動判定に-1ペナ、累積する		□□□□⑳
エルフの里から幼少時に忌子として追放された少女。		□□□□㉕
物をいと超エルフ級の身体能力でしぶとく生き延び、迷い込んだ魔剣の迷宮を攻略し手にした魔剣を片手に王を目指す。		□□□□㉙
雷鳴の異名は戦闘スタイルもあるが、空腹時と食い過ぎ (腹壊し) 時に雷鳴の様な腹の音を出す為。基本、路上生活&狩り生活。		□□□□㉚
すたらでいばりうすは彼女のほぼすすべてを費やす大事な相棒であり、戦闘以外ではむやみに手にしない。というか、抜くと人が変わるともっ		□□□□㉞

