

キャラクター名 弥助 (ヤク)

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	傭兵	性別	男	年齢	19
冒険者Lv	9	経歴	育ての親に拾われた		
経験点	4000		一定期間の記憶がない かつては貴族だった		

技	7	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	10	5		22	3	ファイター	9		
体	10	敏捷度	6	6		19	3	スカウト	5		
		筋力	9	7	26 + 1	4	レンジャー	6			
心	4	生命力	12	7		29	4	セージ	4		
		知力	6	3		13	2	エンハンサー	5		
		精神力	2	12		18	3				

戦闘特技	
タフネス	2122p
トレジャーハント	2120p
治癒適性	2122p
必殺攻撃	1-288p
武器習熟A/ソード	1-281p
回避行動	1-279p
斬り返し	1-286p
武器習熟S/ソード	1-281p
	p
	p
	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語		○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
マッスルベアー	
ケンタウロスレッグ	

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	9	12	12	13
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	チェーンメイル		18	-1	7
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能	ファイター	合計値	12	8	

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
野太刀・真打	2H	27		2d+ 12	9	16	42										
出目3以下で破損 半額で修理可				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 12	8

HP
71

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 8

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 13	2d+ 12

MP
18

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 筋力の指輪	筋力+1 壊すと+13
腰 ブラックベルト	防護点+1
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
[こんなPC] ・孤児出身。捨てられ、街を彷徨っていたところを今の親に拾われた。 ・剣術のオがあるらしく、かつて冒険者だった義父に冒険のノウハウを教わったり、時には咎人の討伐、捕獲に同行したりと、それなりに場数は踏んでいる。前線で戦うことを好み、率先して前に出ていく。たまにガスい。 ・兄弟や友達あまりいなかったのもあり、喋るのうまくないが、本人は他人と仲良くなりたがっている。 ・食べることが好きで、街を歩いているといい匂いにつられてふらふらとどこかについてしまう。また、妖の湯けむり亭ではいつも何か食べている。食堂を探せば見つかるだろう。	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕
・実はある貴族の子であり、両親と姉がいたが、ある時家臣の反逆により両親は死亡。姉弟は行方不明という体で理解ある家臣の手により名前を変え別々に異国の親類の家に隠された。当時幼かった弥助はこのことを覚えておらず、自分が孤児で拾われた身であると信じている。 (この辺の設定はなにか面白く発展できればRPやNPC、シナリオに使っても構いません)	□□□□㉖ □□□□㉗ □□□□㉘

