

キャラクター名 シェイド・ウリア	プレイヤー名
---------------------	--------

種族	ティエンス	種族特徴	通じ合う意識		
生まれ	戦士	性別	女性	年齢	23
冒険者Lv	10	経歴	物心がついた時には独りだつた→森に捨てられた子供。親はそこに居た動物や幻獣等が代わりをしていたとか... 故郷の場所を知らない→故郷の場所がそもそもないため分からない。強いて言えば産まれ育った森が故郷なのかもしれない... 己に何らかの重いを立てている (いた) →己は人族ではなく魔物。人族とは深入りしないようにしよう決めている		
経験点	1860				

技	8	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	10	-6	22 + 2	4	ファイター	10		
体	12	敏捷度	9	10		27 + 2	4	プリースト	5		
		筋力	4	2		18 + 2	3	スカウト	7		
心	8	生命力	6	6		24	4	エンハンサー	5		
		知力	10			18	3	アルケミスト	1		
		精神力	15	1		24	4				

戦闘特技		能力値	備考
タフネス	2122p		p
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
魔力撃	1-292p		p
武器習熟A/ウォーハンマー	1-281p		p
マルチアクション	1-292p		p
かばう	1-285p		p
なぎ払い	1-288p		p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○

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

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	10	14	14	13
グラブラー	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	ドントレシアの堅忍鎧		20		6
盾	石人の耳飾り				1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター	合計値	14	9	

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
運命の始まり「ウリア」	2H	20	1	2d+ 15	10	15	40										
振って使うときのデータ																	
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	31 m	93 m

回避	防護点
2d+ 14	9

HP
71

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 12

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 14

MP
41

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	5	8			

装備品	説明
頭 決死の鉢巻き	
耳 石人の耳飾り	
顔 アイアソーマスク	
首 熊の爪	
背中 リトルウィング	
右手 怪力の腕輪	
腰 多機能ブラックベルト	
足 聖印(ミリツア)	神聖魔法使用可能
その他 宗匠の腕輪	

装備品	説明
左手 疾風の腕輪	
アルケミーキット	

その他メモ	自動失敗チェック
【キャラ育成傾向】 アリ4以降? or筋力20以上でウォーハンマーに切り替えるかも 魔力マルチアウファイター予定 (ファイアリスカメイン)	□□□□⑤
【冒険に出た理由】 他に生き方が無くて→森や山等の自然なところを転々としている。それが人族と関わらずに生きていくことになるはずだから	□□□□⑩
【出身?】 □□□□ポッカの森?	□□□□⑮
【その他】	□□□□⑳
	□□□□㉕
	□□□□㉑
	□□□□㉕

