キャラクター名: シャドウの覇王剣使い（初期作成）

プレイヤー名:

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り		
生まれ	戦軍師	性別		年齢	
冒険者Lv	2	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	16	器用度	4			20	3
		敏捷度	5			21	3
体	8	筋力	7			15	2
		生命力	9			17	2
心	3	知力	3			6	1
		精神力	9			12	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
エンハンサー	1		
ウォーリーダー	1		

戦闘特技

武器習熟/ソード	221 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
シャドウ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

ガゼルフット	
堅陣の構え	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

技能

	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	2	5	5	4
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	アラミドコート		15	1	2
盾	バックラー		1	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		7	2

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
サーベル	1H	10		2d+ 5	10	5	10										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 0 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	21 m	63 m

回避	防護点
2d+ 7	2

HP
23

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 8

MP
12

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 軍師徽章	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

器用度+4（±0）敏捷度+5（+10）筋力+7（-5）生命力+9（+10）知力+3（-25）精神力+9（+10）
能力値は筋力15を最優先、器用度はB3、知力は最低限のB1、精神力はB2を確保。残った点は敏捷度、生命力に振り分ける。
技能取得方針はファイターLv2が最優先、サブで高敏捷を活かせるウォーリーダー、【ガゼルフット】狙いでエンハンサー。
ライダーも選択肢にはあったが、【ホース】用の250Gが捻出出来なかったことと、【攻撃阻害】1つでは（回避力に関して言えば）バックラーと差が無いことを理由に断念。
戦闘特技は、<アラミドコート>を必要筋力+10で装備できる筋力15を確保しているので、《防具習熟A/非金属鎧》は取得しないことに決定。
装備については<アラミドコート><バックラー><軍師徽章>を最優先し、武器は安価な<レイピア>で妥協。
一旦は<ハードレザー>で妥協する案もあったが、今回は回避力を優先した。

成長方針は敏捷度>器用度>精神力>生命力>筋力>知力。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟