

キャラクター名  
ユキ

プレイヤー名

<b>種族</b>	人間	<b>種族特徴</b>	剣の加護/運命変転		
<b>生まれ</b>	軽戦士	<b>性別</b>	♂	<b>年齢</b>	16
<b>冒険者Lv</b>	5	<b>経歴</b>	3-3-5 年の離れた友人がいる (いた)		
<b>経験点</b>	480		3-2-1 異種族の町で育った		
			3-2-1 同じ夢を何度も見ている		

	能力値	<b>A-F</b>	<b>成長</b>	<b>他修正</b>	能力値	<b>ボーナス</b>
<b>技</b>	10	<b>器用度</b>	10	1	21	3
		<b>敏捷度</b>	9	1	20	3
<b>体</b>	7	<b>筋力</b>	8		15	2
		<b>生命力</b>	11		18	3
<b>心</b>	4	<b>知力</b>	10		14	2
		<b>精神力</b>	5	2	11	1

<b>技能</b>	<b>Lv.</b>	<b>技能</b>	<b>Lv.</b>
フェンサー	5		
スカウト	2		
セージ	1		

<b>戦闘特技</b>	
防具習熟A/非金属鎧	1-282p
回避行動	1-279p
挑発攻撃	1-287p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p

<b>言語</b>	<b>会話</b>	<b>読文</b>
交易共通語	○	○
リカント語	○	

<b>技能</b>	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	0			
グrapper	0			
フェンサー	5	8	8	7
シューター	0			

<b>鎧と盾</b>	必要 ランク	筋力	回避力	防護点
鎧 アラミドコート		5	1	2
盾 バックラー		1	1	0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			1	1
回避技能 フェンサー		合計値		11 3

<b>武器</b>	用法	必要 筋力	命中 修正	命中力	C値	追加 ダメージ	威力	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	
レイピア	1H	8		2d+ 8	9	7	8											
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

<b>制限移動</b>	<b>通常移動</b>	<b>全力移動</b>
3 m	20 m	60 m

<b>回避</b>	<b>防護点</b>
2d+ 11	3

<b>HP</b>
33

<b>魔物知識/弱点</b>	<b>先制力</b>
2d+ 3	2d+ 5

<b>生命抵抗</b>	<b>精神抵抗</b>
2d+ 8	2d+ 6

<b>MP</b>
11

<b>魔法技能</b>	<b>Lv.</b>	<b>魔力</b>	<b>魔法技能</b>	<b>Lv.</b>	<b>魔力</b>

<b>練技/呪歌/騎芸/賦術</b>

<b>装備品</b>	<b>説明</b>
頭	
耳	
顔	
首 幸運のお守り	戦利品判定+1
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

<b>装備品</b>	<b>説明</b>

<b>その他メモ</b>	<b>自動失敗 チェック</b>
1.バルトゥーの屋敷 酒場で出会った冒険者5名が遺跡の噂を聞き探索に向かう。 駆け出し冒険者たちは手探りで探索して行く、時に罠を起動させ時に迷子になり最奥へ。 ユキは入手品を皆に配り解散する。	□□□□⑤
2.~瞳孔る~ 小さな農家の牛が蛮族によって襲われたとの依頼を受ける。 同じ依頼を受けたチャイナ娘にドキドキさせられながら探索する。 チャイナ娘を意識してしまう。	□□□□⑩
3.旧家の迷宮 酒場で空き家に蛮族が出た旨の討伐依頼を受けようとしていた一団にチャイナ娘と相乗りさせてもらう。 空き家の探索を進めていくと迷宮化していることが判明するが魔剣を回収し解決する。	□□□□⑱
	□□□□②⑤
	□□□□③⑥
	□□□□④⑦
	□□□□⑧⑪
	□□□□⑫⑮
	□□□□⑯⑳
	□□□□㉑

