キャラクター名: 魂魄 妖夢

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	戦士	**性別**	女性	**年齢**	16
冒険者Lv	7	**経歴**	師匠が行方不明になってしまった		
経験点	4650		幽霊と出会ってトラウマとなっている		
			教授する側の身である		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	**器用度**	8	1		16	2
		敏捷度	12	1		20	3
体	9	**筋力**	9			18	3
		生命力	12	2		23	3
心	5	**知力**	7			12	2
		精神力	3			8	1

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7		
グラップラー	7		

戦闘特技

タフネス	2122p		p
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
カウンター	2120p		p
鎧貫き	IB39 p		p
両手利き	1-283p		p
双撃	1-280p		p
二刀流	1-281p		p
頑強	1-279p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

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	7	9	10	10
グラップラー	7	9	10	10
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	庭師の正装		0	2	3
盾					
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	12	3

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ﾀﾞﾒｰｼﾞ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
白楼剣 武器習熟の度合いにより変化 A:威力30 S:40 SS:50 対人間に対して+k20されます	1H	10		2d+ 9	9	11	20										
楼観剣 武器習熟の度合いにより変化 A:K50 S:K60 追ﾀﾞﾒ+2 SS:K70 追ﾀﾞﾒ+3 対人間に対して+k20されます	1H	15		2d+ 9	10	12	30										
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 7700 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	20 m	60 m

回避	防護点
2d+ 12	3

HP
74

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 8

MP
8

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 桜門の痣	一度、開いたように見える形跡が見られる痣
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

★剣術を扱う程度の能力
　グラップラーとファイターが自動的に同レベルとなる。
現在は行きている人間であり、背中に桜の木で構成されたような門の痣があり、
その痣は一度開いたような掻き傷が残っている、その門を横一線とするような大きな傷跡がある。

幽々子の付き人であり、剣術指南役でも有る。
死神との契約や人斬りを推奨し始めた幽々子にやや怪訝な意識を持ち始めている。
また、指南役ではあるが青臭い剣術を教えている状態であり実は幽々子の方が強い事を気にしている。

元指南役であり師匠でもあった魂魄妖忌が何故か突然いなくなったために、
代理の師匠として哀川に依頼を行い、剣術指南・武道指南をうけている。

自動失敗チェック

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