キャラクター名: ユキムラ

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	剣士	性別	女	年齢	17
冒険者Lv	5	経歴	父親が旅に出ている		
経験点	1260		のめりこむ趣味がある		
			一定期間の記憶がない		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	17	器用度	2	2	1	22	3
		敏捷度	3	2	2	24	4
体	7	筋力	10	4		21	3
		生命力	8	3		18	3
心	3	知力	11			14	2
		精神力	2	1		6	1

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	4		
コンジャラー	3		
スカウト	3		
エンハンサー	3		
ライダー	5		

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	4	7	8	7
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ブレストアーマー		10		5
盾			1		
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	フェンサー		合計値	8	6

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
ショートスピア 発動体	1H投	10	-1	2d+ 6	9	8	15										
サーベル	1H	10		2d+ 7	9	7	10										
フレイル	1H両	10	-1	2d+ 6	9	7	15										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

戦闘特技

必殺攻撃	226 p		p
防具習熟/非金属鎧	222 p		p
武器習熟A/スピア	IB31 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	○	○
魔法文明語	○	○

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 8	6

HP
33

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 7/×	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 10

MP
15

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	3	5			

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ		
マッスルベアー		
ガゼルフット		
攻撃指令		
探索指令		
振り下ろし		
チャージ		
振り下ろしII		

装備品		説明
頭	髪留め（琥珀	
耳		
顔		
首		
背中	ウエポンホルダー	
右手	器用の指輪	
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手	敏捷の腕輪	

その他メモ

シャドウの里で育った少女。優秀な戦士だった父親と、優しい母親とともに幸せな生活を暮らしていたが、ある大病を患い、生死の境をさまよった末に目を覚ましたが、目の前には母親の姿しかいなかった……

自分の治療法を探すといったきり旅に出て音信不通になってしまった父親を探すために、成人となったユキムラは、冒険者として各地を回ること2年、未だに有力な情報を手に入れていない。

父親譲りの槍術と、昔からの趣味だった騎馬術を組み合わせて戦う。

生真面目だが豆腐メンタルである。

自動失敗チェック

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

キャラクター名
ユキムラ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
所持金	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
非常食一週間x2	○□□○□□
ヒーリングポーションx3	○□□○□□
魔晶石3点分x2	○□□○□□
ライダーズギルド登録証	○□□○□□
ホースレンタルx9	○□□○□□
縮小の札１x4	○□□○□□
ダイヤモンド	○□□○□□
アウェイクンポーションx5	○□□○□□
ウォーホースレンタル	○□□○□□
ダンジョン乗り込み	○□□○□□
器用の指輪	○□□○□□
筋力の指輪	○□□○□□
ウエポンホルダー	○□□○□□
敏捷の腕輪	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□