

キャラクター名
“食の巫女”プラム・ユキ

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	軽戦士	性別	女	年齢	21
冒険者Lv	5	経歴	子供の頃に家出したことがある		
経験点	20		5人以上の兄弟姉妹がいる 溺れたことがある		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	6	2		19 + 1	3
敏捷度	9			20	3
筋力	3			16 + 2	3
	3	3		19	3
知力	8			14 + 1	2
	11	4		21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	4		
プリースト/ミルズ	5		
スカウト	4		
アルケミスト	1		

戦闘特技		魔法拡大/数	1-289p	p
ターゲットィング	1-280p		p	
スローィング	2-228p		p	
			p	
			p	
			p	
			p	
			p	
			p	
			p	
			p	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
ブルライト地方語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		パラミス

技能	基本 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			
グラブラー	0			
フェンサー	4	7	7	7
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	クロスアーマー				2
盾	バックラー			1	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	フェンサー		合計値	8	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
ハンドアックス	1H投	7		2d+ 7	10	7	12										
ファーゴナイフ	1H投	5	1	2d+ 8	9	7	5										
レイピア	1H	8	1	2d+ 8	9	7	8										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	20 m	60 m	2d+ 8	2	34

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	5	7			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 7	2d+ 8	2d+ 8	36

装備品	説明
頭 帽子	角隠し
耳	
顔	
首 聖印(ミルズ)	
背中 サバイバルコート	温度変化による影響を受けない。
右手 スマルティエの器用指輪	
腰 アルケミーキット	
足 アンクレット	クルスとおそろい
その他 知力指輪	クルスから貰った

装備品	説明
左手 スマルティエの筋力腕輪	

— その他メモ —

冒険に出た理由：倒したい相手がいる

「おいしいご飯があれば、万事解決よ！」
「ちょっと、進んでないんじゃない？冒険者は体が資本なんだから！」

ミルズ神官の家系に生まれたナイトメアの女性。父が神官だったため、母親は彼女を生んでも生き残った。小さい頃、クルスに溺れたところを助けてもらい、それ以来恋心を抱いている。ナイトメアの特徴であるアザが左頬にあり、それがコンプレックスになっている。
ミルズ神官らしく料理上手で、世話好き。
故郷にいられなくなったクルスを心配してついてきた。旅の中では積極的にその料理の腕を振るう。人がご飯を食べる姿を見るのが好き。

一般技能

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑱
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

