キャラクター名: ハイタカ

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	軽戦士	性別	男	年齢	28
冒険者Lv	9	経歴	幼い頃に産みの親を亡くしている。 戦場にて”大忍び”に拾われ、忍者として鍛えられた。 ”親”である大忍びに、仕えるべき主を示され、その刃となった。		
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	7	3		20 + 1	3
		敏捷度	7	2		19 + 1	3
体	7	筋力	9	2		18	3
		生命力	4	4		15	2
心	4	知力	12	3		19	3
		精神力	5	3		12	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	9		
ソーサラー	6		
スカウト	1		
エンハンサー	2		
アルケミスト	2		

戦闘特技			
武器習熟A/ソード	1-281p		p
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		p
回避行動	1-279p		p
魔力撃	1-292p		p
頑強	1-279p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
ガゼルフット	
ヴォーパルウェポン	
ヒールスプレー	

名誉アイテム	点数
合戦特技	100

名誉点 所持 250 /合計 350

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	9	12	12	12
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	忍者装束：中		6	1	3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2	
回避技能	フェンサー		合計値	15	3

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
烏峠	1H	9	0	2d+ 12	9	22	13										
貫誠 予備兵装	1H	7	0	2d+ 12	9	15	7										
手裏剣・下 @30個所持	2H片	4	0	2d+ 12	9	12	4										

一般装備品	(消耗チェック)
ヒーリングポーションx3	○□□○□□
アウェイクポーションx3	○□□○□□
魔晶石(3点)x10	○□□○□□
魔晶石(5点)x2	○□□○□□
緑札・劣x30	○□□○□□
緑札・並x20	○□□○□□
赤札・並x3	○□□○□□
赤札・上	○□□○□□
月光の魔符+1	○□□○□□
魔香草	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 70 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+ 15	3

HP
67

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 11

MP
30

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	6	9			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	熊の爪	マッスルベアーの効果+1
背中	セービングマント	回避・抵抗失敗時の被魔法ダメージ4点軽減
右手	巧みの指輪	
腰	ブレードスカート	達成値+4以上で回避成功時に反撃。
足		
その他	札箱	※アルケミーキット

装備品		説明
左手	俊足の指輪	

その他メモ

「――忍びたる者、主に仕え、主の為に死ぬべし。」

代々”親”より言い下される掟に従い、ハイタカもまた主のために働く忍びである。
ただひたむきに刃を磨き、己の肉体を鍛え上げ、いかなる障害も排除して突き進む。
己が四肢を自在に操れてこその忍び、それを体現するが如く、影の刃として戦い続ける。

■コンセプト：体術特化のフィジカル忍者
基本的に攻撃系統の真語魔法や忍術は使わない。
使うとしても自己強化系のみであり、近接格闘戦に特化している。
フェンサー技能を上げているがクリティカル狙いではなく、固定値ガン積みで手堅くダメージを与える型。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟