



キャラクター名／プレイヤー名  
ユキビト  
雪人の呪術師  
種族 雪人 年齢 性別  
種族特徴  
[暗視] [剣の加護／巣つき氷]

基礎能力値	能力値補正	成長	能力値	能力値ボーナス
技 8	A 6	<input type="checkbox"/>	器用度 14	$\div 6$ 2
体 4	B 5	<input type="checkbox"/>	敏捷度 13	$\div 6$ 2
心 14	C 3	<input type="checkbox"/>	筋力 7	$\div 6$ 1
	D 8	<input type="checkbox"/>	生命力 12	$\div 6$ 2
	E 9	<input type="checkbox"/>	知力 $23+1$	$\div 6$ 4
	F 8	<input type="checkbox"/>	精神力 22	$\div 6$ 3

技能	レベル	※判定パッケージ	※技能がなければ0
呪術師	2	<input type="checkbox"/> 侍(△) <input type="checkbox"/> 忍者(スカウト) <input type="checkbox"/> 忍者(レンジャー△)	+器用度 ボーナス=
			+敏捷度 ボーナス=
			+知力 ボーナス=
		技能レベル	観察
		<b>■呪術師(△)</b> <input type="checkbox"/> 巫覗(△) 技能レベル	知識 4

戦闘特技	
1	《ターゲッティング》
3	
5	
7	
9	自動習得など

言語	会話	読文		
龍骸諸島語	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>		
地方語( )				
神紀文明語	—			
魔法文明語	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>		
魔動機文明語				
妖精語		—		

支援行動表						
1d	行動	対象	前提	消費	時間	効果値
1~2	【加護の盾】	仲間	なし	MP1	10秒(1ラウンド)	1 対象が受ける「毒」「病気」属性以外の物理ダメージ・魔法ダメージを1点減少する。
3~4	【光の矢】	敵	(ターゲッティング)	MP3	一瞬	2 「呪術師技能レベル+効果値」点の純エネルギー属性の魔法ダメージを与える。
5	【加護の盾】	仲間	なし	MP1	10秒(1ラウンド)	3 対象が受ける「毒」「病気」属性以外の物理ダメージ・魔法ダメージを1点減少する。
6	【光の矢】	敵	(ターゲッティング)	MP3	一瞬	4 「呪術師技能レベル+効果値」点の純エネルギー属性の魔法ダメージを与える。

## 練技、呪歌、騎芸など

■呪術師(△) □巫覗(△)	+知力 ボーナス=	※魔物知識 4	□侍 □忍者	+敏捷度 ボーナス=	※機先力	※の数値は 技能が なければ0	制限移動 3 m	移動力 敏捷度 13 m	×3=	全力移動 39 m
□侍 □忍者	□巫覗(△) □	+器用度ボーナス=	※基本命中力: 0	+筋力ボーナス=	※追加ダメージ: 0	移動力の強化など				

部位	装飾品の名称、効果
頭	
顔	
耳	
首	
背中	
右手	〈知性の指輪〉
左手	
腰	
足	
その他	

□侍	□巫覗(△)	技能 レベル	+敏捷度 ボーナス=	※基本回避力
□忍者	□			
防具名／備考		必筋	回避修正	防護点
鎧 〈旅羽織〉		7	-	3
盾 〈木杖〉		2	-	+1
その他				

※魔力 (呪術師or巫覗技能レベル+知力ボーナス) など

合計回避力 0	合計防護点 4
回避力、防護点の強化など	



6

技能名  
呪術師



技能名



技能名

HP 18	生命抵抗力 4
MP 28	精神抵抗力 5

H P=冒険者レベル×3+生命力 M P=(呪術師+巫覡)技能レベル×3+精神力 生命抵抗力=冒険者レベル+生命力ボーナス 精神抵抗力=冒険者レベル+精神力ボーナス  
威力表

### 所持アイテムなど 〔魔晶石（3点）〕

消耗品チェック欄	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
----------	-------------------------

所持金／預金／借金  
30G