

キャラクター名 ジズリ	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	傭兵	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	12	経歴	ガキ大将だった		
経験点	3920		故郷の場所を知らない 競い合う友がいる		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	11	12	30 + 1	5
		敏捷度	6	9	22 + 2	4
体	10	筋力	7	10	27	4
		生命力	8	10	28	4
心	4	知力	4	6	14 + 1	2
		精神力	7	8	19	3

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	12						
プリースト/フェトル	7						
スカウト	10						
エンハンサー	5						
アルケミスト	2						

戦闘特技					
タフネス	2122p			p	p
トレジャーハント	2120p			p	p
ファストアクション	2123p			p	p
影走り	2120p			p	p
魔力撃	1B39p			p	p
武器習熟A/ソード	1B31p			p	p
マルチアクション	1B39p			p	p
頑強	1B29p			p	p
武器習熟S/ソード	1B31p			p	p
足さばき	1B29p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p

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	12	17	16	16
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク 筋力 回避力 防護点		
鎧	イスカイアの魔導鎧		20	8
盾	古びた盾			
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	16	10

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
バスタードソード 冒険にできるときより持っている。売却処理のため半額入力。	2H	17		2d+ 17	10	19	27										
ヘビーブレイル ガルマインの屋敷1番で見つけた。売却処理のため半額入力。	2H	15	-1	2d+ 16	10	16	30										
ヘビーメイス ガルマインの屋敷1番でユリが見つけたのをもらった。売却処理のため半額入力。	2H	15	1	2d+ 18	12	16	30										
モール オーダーメイド+3 (900G) でk38、必筋23	2H	20	1	2d+ 18	12	16	35										
フランベルジュ 通常フランベルジュ売却(790)+捨てた魔法武器のフランベルジュ (5790G) 売却価格	2H	23		2d+ 17	10	19	38										
イグニッションパイプ 炎属性の魔法ダメージ。MP2で使用。精神抵抗判定12。10m/射撃	1H			2d+ 0		0											
A.チェーン&ウェイト 接弓の加護。非命中もしくは特異状態：痛みを生じさせずに命中した場合、敵をたぐって分断を回避し、次の手番に攻撃可	1H投	9		2d+ 17	12	16	19										
A.ブーメラン 射程20m	1H投	8		2d+ 17	10	16	18										

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
10 m	24 m	72 m	2d+ 16	10	96

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 14	2d+ 16	2d+ 15	42

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	7	9			

装備品	説明
頭 セーフティメット	ユーリに買ってもらった
耳 フェトルの聖印	ミレニアムセイクリッドバトルフィールド改VI機能付き
顔 ひらめきメガネ	探索、見識+1、ミスティックインク読める。金縁
首 ポーションインジェクター	@デスクタリティP
背中 ウェポンホルダー改	ももとの差額ひいた
右手 器用の指輪	
腰 多機能ブラックベルト	
足 軽業ブーツ	転倒しない
その他 知力の指輪	

装備品	説明
左手 敏捷の腕輪	ユーリからもらった
+アルケミーキット	マテリアルカードは所持品管理

その他メモ	自動失敗 チェック
コロコロコミック主人公のような、クールでない元気っこ。	
混乱の折にダーレスブルグ公園の孤児院に預けられたとき迎えが来ず、そのまま孤児院で育つも、ガキ大将として人生エンジョイ。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
競い合う仲のクール系の友が先に冒険者になったのを追いかけるように自らも冒険者となる。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
友のほか、微かな記憶や形見を頼りに故郷を探し出すことが各地を巡る目的。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
孤児院時代に強弓のダリルに師事し、冒険者としての基礎を学んだ。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
長じてからは孤児院の世話役側に戻っていたため、子どもを見ると気にかける。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉑
孤児院が収入源の一つとしている雑貨屋にも携わっていたため、ぼっちゃんからは特に刺繍とクッキーづくりを仕込まれている。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉓
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉔
故郷は花の都	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕



