キャラクター名

プレイヤー名

種族	ハイマン	種族特徴	デジャヴ、魔法の申し子		
生まれ	魔術師	性別		年齢	
冒険者Lv	2	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	5			11	1
		敏捷度	5			11	1
体	7	筋力	9			16	2
		生命力	4			11	1
心	14	知力	6			20 + 1	3
		精神力	5			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	2		
セージ	1		
バード	1		

戦闘特技

魔法誘導	223 p		p
	p		p
	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	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語		○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

ビビット	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 50 /合計 50

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	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		10		3
盾	ラウンドシールド		8		1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		0	4

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
				2d+													
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
羽ペン羊皮紙インク	○□□○□□
楽器（ハープ）x2	○□□○□□
生命草	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 10 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	11 m	33 m

回避	防護点
2d+ 0	4

HP
17

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 3	2d+ 5

MP
25

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	2	6			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 魔法の発動体	真語魔法を使う依代
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 知力の指輪	装備して割ると宣言したその判定に知力B+2

その他メモ

【運用指針】
ハイマンの魔術師（ソーサラー）です。
技能構成はソーサラーLV１をとっており、魔法のメインアタッカーとして防護無視のダメージを与えます。
種族特徴「デジャヴ」は魔法の行使判定以外の知力を用いるすべての判定に＋２ができる強力な能力です、１日１回なのでここぞという時に使いましょう（セージがあるので、魔物知識判定でボスに使うのがいいでしょう）
種族特徴「魔法の申し子」は全ての魔力が＋１される魔法職になるために生まれてきたような種族です。知力関連に関してはここぞとばかりにドヤってください。
魔法で１ゾロした場合、なんとMPを消費しません！魔法はもちろん不発ですがね！
セージ（学者）LV１があり、魔物の弱点を暴いたり、文献を読み解いたりできます。
バード（吟遊詩人）LV1があり、呪歌と呼ばれる人の精神に働きかける特殊な歌で仲間を癒します。暇があれば歌い、仲間のMPを回復させてあげましょう。

自動失敗チェック

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