キャラクター名: ウィリアム・カークランド

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	冒険者	性別	男	年齢	25
冒険者Lv	3	経歴	あこがれる冒険者がいる		
経験点	450		師と呼べる人物がいる		
			本から大きな影響を受けたことがる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	6			13	2
		敏捷度	9	1		17 + 1	3
体	4	筋力	7	1		12	2
		生命力	9			13	2
心	11	知力	8			19	3
		精神力	6			17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	3		
コンジャラー	1		
スカウト	1		
セージ	1		

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	3	5	6	5
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		7		3
盾	バックラー		1	1	
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	7	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
サーベル 魔法の発動体	1H	10		2d+ 5	10	5	10										
				2d+													
				2d+													

戦闘特技			
全力攻撃	225 p		p
武器習熟/絡み	221 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	○	○
汎用蛮族語	○	
魔法文明語	○	○

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
救命草x2	○□□○□□
ヒーリングポーションx5	○□□○□□
魔法の発動体	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 265 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 7	3

HP
22

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
20

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	1	4			

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 25	/合計 25

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 スカーフ・緑	
背中	
右手 俊足の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 組みひも・緑	

その他メモ

エイギア出身の冒険者。蛮族の襲撃に怯えながら日々を過ごしていた。そんな時に立ち寄った冒険者に憧れ、その人物の伝記を読んで自らも冒険者になり故郷を守ることが出来るようになろうと旅立つ。後にその人物を師事し、独り立ち出来るだけの経験を積んだうえで初めての冒険に出ることとなる。

初めての冒険は子山羊の町ジャージュ。ここから彼の冒険は始まった。
洞窟に潜む蛮族の勢力を確認し、亡霊となった母娘を見送り、捕虜となった同胞を救い出した。
しかし未だ謎は残ったままである。ヒューレ神はいずこへ。
ヒューレの暗号を入手した。カークランド流盆踊りを編み出した（？）
シナリオ：洞窟の蛮族と失われた魔剣　クリア

剣神ヒューレの噂を聞きつけ、ダーレスブルクの先を目指すことになる。

自動失敗チェック

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