キャラクター名: イグラ･チャーチル

プレイヤー名:

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	魔動機師	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	5	経歴	魔物を倒したことがある		
経験点	1410		遺跡を見つけたことがある		
			自分に似た人物を知っている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	6	1		15 + 1	2
		敏捷度	5			13	2
体	5	筋力	4	1		10	1
		生命力	8			13	2
心	9	知力	11	3		23 + 2	4
		精神力	9	1		19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	5		
マギテック	5		
エンハンサー	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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	5	7	7	6

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7	0	3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		0	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
トラドール 射程30m、装填3	2H	5		2d+ 7	10	10											
サーペンタインガン 射程10m、装填3	1H	1		2d+ 7	11	10											
ジェザイル 射程50m、装填3、ダメージ+1	2H	10		2d+ 8	10	11											

一般装備品	(消耗チェック)
弾丸（12発）x5	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
保存食（一週間）x2	○□□○□□
黒狼亭のエンブレム	○□□○□□
魔香草x4	○□□○□□
ランタン	○□□○□□
生活費x11	○□□○□□
コンパス？	○□□○□□
器用の指輪	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 8767 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	13 m	39 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
28

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 8

MP
34

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	5	10			

戦闘特技

精密射撃	218 p		p
鷹の目	219 p		p
MP軽減/マギテック	223 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		○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	

名誉アイテム	点数
アシュレイとのコネ：顔見知り	10
称号「嘱託冒険者」	100
ジェザイル専用武器化	50

名誉点 所持 92 /合計 252

装備品		説明
頭	マギスフィア（小）	
耳		
顔		
首		
背中	マギスフィア（中）	OP:タゲサイ、クリバレ
右手	器用の指輪	
腰	バレットポーチ	即応弾24発を戦闘中にリロード可能
足		
その他		

装備品		説明
左手	知力の腕輪	

その他メモ

西方の国出身のイグラは中流階級の生まれで、とあるタビットの大家族の一員。沢山の兄弟姉妹がいて、その数は１０人近くにもなる。
イグラの国には拒否が容易い徴兵制度があり、しようと思えばいくらでも良心的徴兵拒否をすることが可能であったが、将来の夢が定まっていなかったイグラは徴兵制度の下に軍隊に入隊することにした。タビットらしくトロく、器用でもないイグラは訓練では大層苦労をする羽目になるのだが、一方でタビットらしく頭は良く、同期に比べて頭脳は上位クラスであった。その能力を買われたイグラは訓練終了後、遺跡を調査する部隊に配属され、現地民（無害な蛮族など）との交渉の担当士官や、遺跡調査専門を担当する士官たちの補助係として、そして銃手の一員として従軍することとなった。
そして兵役義務のある三年の間、イグラは軍の遺跡調査部隊で新たな遺跡の発見・調査に貢献したり、敵対的な原住民や魔法生物の撃退に一役買ったりすることになる。兵役終了後、イグラは軍に務め続けることも不可能ではなかったが、軍に命令されて、という形ではなく自らの手で新たな物を発見したいという思いが芽生え、冒険者になることを決意。退役し、軍属時代に培ったそれなりの経験を武器に、冒険者としての道を歩むことになる。

自動失敗チェック

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