キャラクター名: ジール＝イスケミック

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	魔法使い	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	5	経歴	競い合う友人がいた		
経験点	1430		故郷の場所を知らない		
			破産したことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	11	2		20	3
		敏捷度	4	1		12	2
体	4	筋力	9	3		16 + 2	3
		生命力	7	1		12	2
心	10	知力	9	3		22	3
		精神力	9	1		20	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	4		
コンジャラー	5		
スカウト	3		

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	4	7	6	7
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					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	フェンサー	合計値		6	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
レイピア 魔法の発動体。	1H	8		2d+ 7	9	7	8										
レイピア 魔法の発動体。	1H	8		2d+ 7	9	7	8										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
保存食（1週間分）	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
剛力の指輪	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 620 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	12 m	36 m

回避	防護点
2d+ 6	3

HP
27

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 8

MP
35

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	5	8			

戦闘特技

必殺攻撃	226 p		p
両手利き	223 p		p
マルチアクション	2125 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	○	○
魔法文明語	○	○

装備品		説明
頭		
耳		
顔	スカーフ	赤色のボロボロのスカーフ
首		
背中	迷彩ローブ	野外での「隠密判定」「尾行判定」の達成値に+2のボーナス
右手	怪力の腕輪	割ると筋力が一時的に14点上昇
腰		
足		
その他		

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 10 /合計 10

その他メモ

◎経歴
生まれてすぐに故郷の村が魔物に襲われ、ジールとその他数人以外の皆は死んでしまう。
そして、ジールが殺されかけた瞬間に、別の依頼で通り過ぎた冒険者に助けられる。
その後、同時期に生まれた村の子供と一緒に孤児院に預けられ、2人で色々なことを競い合いながらすくすくと育っていった。
14歳になったある日、友人が「自分はもう大人だから」と言い孤児院を出て行き、不安だったジールは友人の後を追い自分も出て行った。
説得して孤児院に戻るように言うも聞く耳を持たず、ならば1人ではなく自分と一緒に組もうということで何とか説得できた。
そうして、ジールと友人は冒険者になり依頼をいくつかこなしていく。
だが、ある日金持ちから出された依頼を受けたが、その地域にいるはずが無い強力な魔物が出現し、自分は軽症で済んだが友人が大怪我を追い依頼を失敗して帰ってきてしまう。
友人は昏睡状態に陥ってしまったため孤児院に預けるが、自分は今更帰るわけにも行かなく冒険者に戻る。
が、金持ちに出された依頼を失敗しただけあって、酷くマイナスなイメージを与える噂を流されてしまい、まったく依頼が来ないまま金が無

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟