キャラクター名
キル・ウォーレン（APP15）

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	24
冒険者Lv	14	経歴	毒を飲んだことor食べたことがある。		
経験点	1647		本から大きな影響を受けたことがある。		
			敵対するものがいる。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	11	17	2	40 + 2	7
		敏捷度	8	22		40 + 2	7
体	9	筋力	11	10		30	5
		生命力	11	10		30	5
心	12	知力	4	8		24	4
		精神力	9	3		24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	14		
マギテック	10		
スカウト	12		
エンハンサー	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	14	21	21	19
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	ボーンベスト		16		6
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		21	6

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
妖艶刀パラセントブレード 【LV8装備】グループ攻撃(対象数は半幅)を行う。【LV8装備】【ファイター技能・等級B】(2)を、全判定に対し1度まで、ラウンド中の戦闘終了まで判定を行う。	1H	18		2d+ 21	9	22	30										
妖艶刀パラセントブレード 【LV8装備】グループ攻撃(対象数は半幅)を行う。【LV8装備】【ファイター技能・等級B】(2)を、全判定に対し1度まで、ラウンド中の戦闘終了まで判定を行う。	1H	18		2d+ 21	9	22	30										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
個人専用スカウトツール	○□□○□□
保存食(1週間分)	○□□○□□
魔晶石<３点>x9	○□□○□□
アウェイクポーションx3	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金	預金・借金
50226 G	G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	42 m	126 m

回避	防護点
2d+ 21	6

HP
104

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 19

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 19	2d+ 18

MP
56

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	10	14			

戦闘特技			
タフネス	2122 p	魔力撃	IB39 p
バトルマスター	3143 p	必殺攻撃	IB38 p
トレジャーハント	2120 p		p
ファストアクション	2123 p		p
影走り	2120 p		p
トレジャーマスター	3143 p		p
両手利き	IB32 p		p
武器習熟/ソード	221 p		p
二刀流	IB30 p		p
頑強	218 p		p
武器習熟S/ソード	IB31 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

装備品		説明
頭	Fスフィア(大)	OP/タゲサ,ウィークネス
耳	ウサギのピアス	聞き耳判定+2
顔	月のタロットカード	MP3払う事で一時的にオウルビジョンを得る
首	幸運のお守り	戦利品+1
背中	サバイバルコート	防熱、防寒、両方に使えるコート
右手	俊足の腕輪	
腰	Fスフィア(大)	OP/オートガード
足	軽業のブーツ	転倒ペナルティなし
その他	ハベルの指輪	装備したキャラクターは全ての武器防具類の必要筋力を-10として扱い装備する事が出来る

装備品		説明
左手	宗匠の腕輪	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
ビートルスキン	

名誉アイテム	点数
個人用スカウトツール	50
中規模の家	150
有能な金庫番	75
名誉点 所持 450 /合計	725

その他メモ

愛称は「キル」。一人称は俺。

＜経歴＞
小さな農村の息子として生まれた少年「キル」は幼少期に読んだことがある「一人の双剣士物語」と言う本が大好きな少年で
22歳の時に村を蛮族に襲われて両親と親族をなくした過去を持つ。
村から逃げた先の森で人に化けたライカンスロープに助けを求めてしまい、毒を飲まされてしまった。死にはしななかったものの、後遺症なのか
髪の毛と瞳の色が銀色になってしまい視力も落ちてしまった。そのためメガネをかけている。

本の影響により、主人公の戦法と同じ「二刀流」を使っている。

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