

キャラクター名	プレイヤー名
インフィ	

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	魔術師	性別	男	年齢	6
冒険者Lv	3	経歴	血縁者と死別		
経験点	1240		「負けず嫌い」と称されたことがある 規律に厳しい環境で育った		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
器用度	2	1		8	1	ソーサラー	3		
敏捷度	6	1		12	2	スカウト	1		
筋力	3	1		11	1	セージ	2		
生命力	7			14	2				
知力	13			23 + 1	4				
精神力	7			17	2				

戦闘特技			
ターゲットィング	1-280p		p
魔法拡大/数	1-289p		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	○	
魔動機文明語		○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数

名誉点所持 20 /合計 20

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
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	必要ランク	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				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
メイジスタッフ	2H	1	1	2d+ 1	12	0	11										
防護点+1				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食(1週間)	○□□○□□
魔香草	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
所持金	2893	預金・借金	
	G		G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	12	36	2d+ 0	3	23

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	6	2d+	3	26

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	3	7			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 知力の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明

— その他メモ —

常に優秀だった双子の兄と死に別れている。
仲はそこそこ良かったが、自身の(主に頭の)出来という点で、兄に劣等感を抱いていた。
家庭環境も厳しく、どこに行くにも規律でがんじがらめだったため、外の世界に明るくなく、また悪意にも疎い。
後述するが両親に解放され自由になったときに行った治安の悪い地域では、不良に絡まれた際に「なんで僕が謝らなきゃいけないんですか？」と(素直に)聞き、直後町の人が助けてくれた時に「負けず嫌いもほどほどに」と評されたもののピンとこなかった。

兄が死ぬまで、兄は褒められるが自分の評価には「兄みたいに」という接頭語が付いたような人生だったためか、兄が死んだときに哀しい反面どこか「やっと自分を見てもらえる」とほっとしたところがあって、それに罪悪感を抱えている。しかし現実、両親は出来の良い兄ではない弟が生き残ったということで放心状態になっていて、見向きされない。突如自由にされてしまった反動で冒険者になった。
道具に頼らなければ人並み程度な自分の才能のなさは自覚していて、だからこそ正攻法で優秀さを認めさせるのはは無理だと悟り、

自動失敗チェック
○□□□⑤
○□□□⑩
○□□□⑮
○□□□⑳
○□□□㉕
○□□□㉑
○□□□㉒
○□□□㉓