キャラクター名
サージェ = カンパナ

プレイヤー名

種族	メリア	種族特徴	繁茂する生命		
生まれ	神官	性別	男	年齢	28歳
冒険者Lv	6	経歴	役に立たない知識を持っている		
経験点	500		物心がついた時には独りだった		
			家族に冒険者がいた		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	5	1		14	2
		敏捷度	1			9	1
体	8	筋力	1			9	1
		生命力	11	4		23	3
心	13	知力	5	4		22 + 2	4
		精神力	4			17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/キルヒア	6		
セージ	5		
アルケミスト	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	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			合計値	0	4

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
				2d+													
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食(一週間分)	○□□○□□
パラライズミストx5	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金	預金・借金
3500 G	G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	9 m	27 m

回避	防護点
2d+ 0	4

HP
43

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 10	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 8

MP
37

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	6	11			

戦闘特技			
鋭い目	2120 p		p
ターゲッティング	1-280 p		p
魔法拡大/数	IB39 p		p
MP軽減/プリースト	IB33 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	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

装備品		説明
頭	とんがり帽子	
耳	ゴールデン耳栓	
顔	メガネ	
首	聖印	
背中		
右手	叡智の腕輪	
腰	ブラックベルト	
足		
その他	アルケミーキット	

装備品		説明
左手	叡智の腕輪	割る用

練技/呪歌/騎芸/賦術	
パラライズミスト	

名誉アイテム	点数
レイピア級	50
名誉点 所持 100	/合計 150

その他メモ

幼少期から知識の虫で、どんな情報でも吸収しようとしました。彼はメガネをかけていて、書物や古代の文献に没頭することが日常でした。しかし、その知識はしばしば実用的でなく、周囲からは「役に立たない知識を持っている」と評されることが多かった。それでも彼は、知識こそが最高の財産であると信じて疑わず、その道を進んでいくことを決意します
本の虫になった理由は彼の両親は彼が幼い頃、山火事で亡くなり、物心がついた時には既に独り身でした。親戚に引き取られることもなく、他の状況が同じメリアと孤児院で過ごしました。この経験が彼の自立心と知識欲を育む一因となりました。孤児院では、図書館で過ごすことが多く、知識を求める情熱が芽生えました
ある日、孤児院の図書館で読書している最中、彼は冒険に魅了される情報を得ます。図書館にある古い書物には彼の家族にも冒険者がいたことが書かれていました。この事実に魅了され、彼は自身も冒険者になり、まだ見ぬ世界を探求しようと決意します
成長してからも知識の探求を続けましたが、その知識が限界に達したと感じました。彼はまだ見ぬ世界を探索し、新たな知識と経験を得るために冒険者の道を選びました。彼は「知識こそが最高の財産」という信念を胸に、仲間と共に未知の冒険に挑みます
知識欲旺盛な冒険者として、冷静で合理的な判断を下す一方で、他人の感情には疎い一面があり、信頼関係の構築に苦労することになります

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