キャラクター名: セシナ＝マーレ（仮

プレイヤー名:

種族	ウィークリング	種族特徴	弱点(水氷+3)、石化の視線、毒の血液		
生まれ	神官	性別	男	年齢	21
冒険者Lv	9	経歴	有名人に褒められたことがある		
経験点	0		蛮族と人族の違いがよくわからない		
			妖精を危険視している		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	8	3		17 + 1	3
		敏捷度	4			10	1
体	8	筋力	9	7		24	4
		生命力	7	3		18	3
心	9	知力	15	5		29 + 1	5
		精神力	10	5		24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7		
プリースト/ザイア	9		

戦闘特技

タフネス	2122 p		p
魔法拡大/数	226 p		p
かばう	IB36 p		p
頑強	218 p		p
防具習熟A/盾	IB31 p		p
ガーディアン	IB29 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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 400 /合計 400

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	7	10	8	11
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	スーツアーマー		24	□3	8
盾	銀鱗の盾		20		3
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター		合計値	8	14

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
ディフェンダー 防護+1	1H	22		2d+ 10	0	11	17										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
知力の指輪（予備）x3	○□□○□□
月光のまふ（+1）x3	○□□○□□
月光のまふ（+2）	○□□○□□
魔晶石（5点）x10	○□□○□□
魔晶石（10点）x8	○□□○□□

消魔の守護石（3点）x2	○□□○□□
陽光の魔符（+1）x3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 247 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 8	14

HP
77

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 13

MP
53

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	9	14			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 渦巻き鉱のお守り	近接ダメージを受けた時1点のダメージを返す
背中 聖印（ザイア）	
右手 器用の指輪	
腰 ブラックベルト	
足 韋駄天ブーツ	
その他 知力の指輪	

装備品	説明
左手 マナリング	魔法ダメージ+1

その他メモ

産まれた子がウィークリング（もやし野郎）であったことで、殺してもよいが利用できるうちは壁として使い捨てようと、
戦場においては常に最前線で仲間を守る壁役であった。
仲間であるはずの同族の対応から自分がウィークリングであることはよくわかっており、盾として守ることがの自身の役割であると理解しており、それ以外に自身の価値を知らない。
しかし、とある山奥に入った際、氷の妖精の策略にはまり、守るべき仲間をすべて失ってしまった。以来、妖精を危険な存在であると認識している。
しばらくふらふらと路頭に迷っていたがゅゃＰＣ（有名人）に出会ったことにより、ゅゃＰＣを守ることを自身の存在意義としている。

自動失敗チェック

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