

キャラクター名 バーナデット プレイヤー名 _____

種族	ウィークリング	種族特徴	弱点(魔法+2)、暗視、剛力		
生まれ	戦士	性別	女	年齢	16
冒険者Lv	11	経歴	経歴 ①のめりこも趣味がある ②大切な約束をしている ③家族から探されている		
経験点	340		冒険にでた理由 家族・仲間の仇を討つため 生まれた環境 狂猛・父の血統が濃く、赤子の頃から凶暴だったため殺されずに済んだ		

技	8	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	6	4		18	3		ファイター		11
体	10	敏捷度	9	3		20	3	フェアリーティマー	2		
		筋力	15	5		30 + 2	5	レンジャー	9		
		生命力	8	5	1	24	4	エンハンサー	3		
心	5	知力	9	1		15	2	アルケミスト	2		
		精神力	8			13	2				

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
武器習熟A/フレイル	1-281p		p
なぎ払い	1-288p		p
頑強	1-279p		p
武器習熟S/フレイル	1-281p		p
超頑強	2-228p		p
マルチアクション	1-292p		p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術			
キャッツアイ			
マッスルベアー			
メディテーション			
クリティカルレイ			
ヒールスプレー			

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	11	14	14	16
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク			
鎧	防弾加工のプレートアーマー+1	筋力	回避力	防護点	
盾		21	-2	8	
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	12	9	

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
イグニダイト製のタイタンフレイル+1	2H	32	0	2d+ 14	9	20	57										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	20 m	60 m	2d+ 12	9	102

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 15	2d+ 14	19

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	2	4			

装備品		説明
頭	スマルティエのヘッドバンド	HP回復効果時にMP1回復。1日冒険者LV回復
耳	スマルティエの天然石耳飾り	スマルティエ2
顔	アイソアーマスク	遠隔攻撃誘引 防護+1
首	熊の爪	マッスルベアーの効果+1
背中	セービングマント	回避・抵抗失敗時の魔法ダメージ-4
右手	怪力の腕輪	
腰	アルケミーキット	
足	宝石ケース	
その他	宗匠の腕輪	

装備品		説明
左手	正しき信念のリング	精神抵抗力判定+2

その他メモ

ミノタウロスの父と人間の母の間に生まれたウィークリング。母はバーナデットを産んだ時に死亡。自身も死にゆくさだめにあったが、生まれ持った凶暴さとサバイバビリティにより生きながらえる。

ミノタウロスの集落で同じくウィークリングのミノ子、タウ江、ロス美と支え合って10年間を過ごす。10歳になったある時、ある上位蛮族の気まぐれでウィークリング同士での殺し合いを命じられるが、トドメを刺すことを拒絶。友だちは上位蛮族に惨殺され、失意のなか牢に入れられる。

数日後の夜、集落は冒険者の襲撃を受け、牢から解放される。

それからの数年は拾ってくれた冒険者の女性(以後母)と家族同然に過ごす。自身も冒険者となるが、1年前に仇である上位蛮族の噂を聞きつける。その夜、仇が生きていることを隠されていた怒りと悲しみのなか、母に「必ず生きて帰ります」と書き置きを残して出奔。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑱
□□□□㉔
□□□□㉙
□□□□㉜
□□□□㉙

