キャラクター名: サーディン

プレイヤー名:

種族	ウィークリング	種族特徴	弱点(物理+2)、水中適正、甲殻の手		
生まれ	拳闘士	性別	男	年齢	18
冒険者Lv	4	経歴	知り合いに生き返った人がいる		
経験点	1380		命を助けられたことがある		
			純潔である		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	10			19	3
		敏捷度	5	3		17 + 2	3
体	9	筋力	8	1		18	3
		生命力	10			19	3
心	5	知力	11	2		18 + 2	3
		精神力	12			17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	4		
フェアリーテイマー	1		
スカウト	4		

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	4	7	7	7
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	ポイントガード		1	1	
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値		8	0

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
チェインスティック グラップラー専用。パンチを強化	1H	10	1	2d+ 8	11	8	15										
手甲鉤 グラップラー専用。パンチを強化	1H	0	1	2d+ 8	10	8	15										
ハードキッカー グラップラー専用。キックを強化	1H#	15	-1	2d+ 6	11	8	30										

一般装備品 (消耗チェック)

- 冒険者セット ○□□○□□
- 保存食x3 ○□□○□□
- スカウトツール ○□□○□□
- 豪華な宝石飾り ○□□○□□
- 魔晶石 ○□□○□□
- ○□□○□□

- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□

所持金 732 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 8	0

HP
31

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 6

MP
20

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	1	4			

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
魔力撃	1-292p		p
武器習熟A/格闘	1-281p		p
	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	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数
豪華な宝石飾り	20

名誉点 所持 60 /合計 80

装備品		説明
頭		
耳	宝石	
顔	宝石	
首	宝石	
背中	宝石	
右手	叡智の腕輪	
腰	宝石	
足	宝石	
その他		

装備品		説明
左手	疾風の腕輪	

その他メモ

母の名も、姿もしらない。気づいた時には戦いの中にいた。
ウィークリングにしてはた体格、才覚ともに恵まれてはいたが、それ故、有力者からは忌み嫌われ、同時期に生まれた者からは疎外された。常に先陣に立たされるも一緒に戦ってくれる仲間はおらず、生き残っても喜んでくれる者はいなかった。最初は「なぜ自分だけ違うのか、なぜ疎まれるのか」と苦悩してはいたが戦いと孤独の日々から自分にも他人にも興味が薄れ、戦いだけに生きるようになっていった。
海洋の水棲魔神との闘いで夕鉄砲玉として先陣に立たされた。タノンズ陣営は大敗し瀕死を負った。タノンズ達からは死んだと思われている。重症を負い意識不明となって近くの海岸に流れついた。神官で妖精使いのエルフ《フレイア》に拾われ、見ず知らず自分に優しく接してくれる人に戸惑いつつも、ケガが治るまでは動けずただ従うしかないとと思い暮らしていた。二人の暮らしはサーディンにとって驚きの連続だった。タノンズたちが妖精を力で操ること日常的に目の当たりにしていたサーディンにとってフレイアが妖精を友達となり助け合う姿はたまらなく美しく見えた。
ケガが治り、肉体労働くらいは手伝いたいと色々手伝い始めたころ、フレイアから冒険者にならないか、と提案を受ける。

自動失敗チェック

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