キャラクター名: ミカン・レキアノ

プレイヤー名:

種族	ドワーフ	種族特徴	暗視、剣の加護/炎身		
生まれ	戦士	性別	♀	年齢	21
冒険者Lv	11	経歴	『ラージャハ帝国の貴族の三女』『大切な身内が一度死んでいる』『掃除大好き』		
経験点	-33950		冒険者になった理由:穢れを癒すアイテムと、お婿さん探し		
			イメソン: グループイメソン:??? DY@M:誰かの心臓になれたなら。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	4	器用度	18	8		30	5
		敏捷度	5	9	-6	12	2
体	11	筋力	7	17		35 + 2	6
		生命力	6	13		30	5
心	5	知力	6	7		18	3
		精神力	14	11		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	11		
レンジャー	9		
エンハンサー	5		
アルケミスト	2		
ウォーリーダー	6		

戦闘特技			
タフネス	2122		p
治癒適性	2122		p
不屈	2123		p
ポーションマスター	2123		p
武器習熟A/アックス	1-281		p
なぎ払い	1-288		p
武器習熟S/アックス	1-281		p
防具習熟A/金属鎧	1-282		p
防具習熟S/金属鎧	1-282		p
防具の達人	3-213		p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
メディテーション	
デーモンフィンガー	
バークメイル	
ヒールスプレー	
鉄壁の防陣Ⅰ	
鉄壁の防陣Ⅱ：鉄鎧	
陣率：衝戟の刪削Ⅰ	
陣率：慮外なる烈撃Ⅰ	
鉄壁の防陣Ⅲ：鋼鎧	
鉄壁の防陣Ⅳ：城鎧	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 405 /合計 405

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	11	16	13	17
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	"重い"インペリアル		30	-1	15
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					3
回避技能	ファイター		合計値	12	21

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
"唸る"ヴォージェ アビス強化、命中力+1	2H	37	1	2d+ 17	11	20	62										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
陽光の魔符x5	○□□○□□
月光の魔符x5	○□□○□□
マテリアルカード(緑)Ax40	○□□○□□
魔晶石(5点)x10	○□□○□□
保存食x2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 -152045 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	12 m	36 m

回避	防護点
2d+ 12	21

HP
78

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 8

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 16	2d+ 18

MP
30

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭		
耳	石人の耳飾り	敏捷値-6、防護点+1
顔	アイソアーマスク	防護点+1、遠隔攻撃を自身に誘導する
首		
背中	軍師徽章	ウォーリーダー技能を使用できる
右手	怪力の腕輪	筋力を強化
腰	ブラックベルト	防護点+1
足		
その他	アルケミーキット	アルケミスト技能を使用できる

装備品		説明
左手	正しき信念のリング	精神抵抗+2

その他メモ

【好感度】
ヴェルンダ/19 ユユ/8 キリサメ/4 ユーリ/4
ラハージャ王国のとある貴族の三女に生まれた。家系図を出すと 【祖父-祖母(他界)-父親-母親-長男-長女-次男-次女-ミカン】と言う風に家系図の末っ子。特に政治的な事には縁は無いものの器用さの才能が高く、それを鍛える為に幼少期に色々と勉強をし、子供の頃から夢だったお婿さん探しに行くことを常に夢見ている様なお姫様であった…が、とある時長男が不慮の事故により亡くなってしまう。資金には余裕があったその両親は穢れを覚悟でその長男を早く甦らせるものの、長男は多くの穢れを持ってしまった…その後、長男の穢れを癒すアイテムを探しながら貴族としてやるべきことをする両親の元をミカンが離れる時期がやって来た、ミカンも長男が大好きだった為穢れを癒すアイテムを見つける為、自分がお婿さんを見つける為に各地を回れる冒険者となる為に家を出た…が、自立する時、長男を蘇生する為に資金を刷った家は余裕が無く、最低限の資金で旅立たせる事となった。
因みにC
最初の旅の時に仲間を見捨てて逃げ、頻繁に自己嫌悪に走るようになった。

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