キャラクター名: カーク = ジェシルーニ

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	14歳
冒険者Lv	6	経歴	5人以上の兄弟姉妹がいる		
経験点	1000		かつて従者がいた		
			過去に仕えた主がいた		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	11	1		20 + 2	3
		敏捷度	8	2		18	3
体	13	筋力	5			18	3
		生命力	6	3		22	3
心	9	知力	7	5		21	3
		精神力	9	3		21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	5		
コンジャラー	5		
スカウト	6		
エンハンサー	2		

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	5	8	8	8
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	スプリントアーマー+1		15	1	6
盾	カイトシールド+1		13	1	2
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		10	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
ヘビーメイス+1 魔法の武器	1H両	15	2	2d+ 11	12	9	20										
カークメイス	1H両	18	3	2d+ 12	12	13	43										
				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	○□□○□□
専用スカウト用ツール	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 14560 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	20 m	60 m

回避	防護点
2d+ 10	9

HP
55

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 9

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 10

MP
30

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	5	8			

戦闘特技			
トレジャーハント	2120p		p
魔力撃	1-292p		p
魔法拡大/数	1-289p		p
頑強	1-279p		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	○	
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
強靭なる丈陣Ⅰ・抵体	
強靭なる丈陣Ⅱ・精定	
鉄壁の防陣Ⅰ	
鉄壁の防陣Ⅱ・堅体	
蘇る秘奥	
勇壮なる軍歌	

名誉アイテム	点数
武具*2装飾品専用化	250
専用スカウトツール	50
幸運	
イレブン便利グッズ4種	
加重・魔力撃	
知識支援マギスフィア	
中規模な邸宅	
青魔法*11	
成長武具関連一括	
ロベルトの弟子	
名誉点 所持 120 /合計 420	

装備品		説明
頭	ヘルメット	
耳		
顔		
首	子熊の爪	マッスルベアー時筋力B+1
背中		
右手	宗匠の腕輪	
腰	ブラックベルト	
足		
その他		

装備品		説明
左手	信念のリング	

その他メモ

ミストキャッスル出身の魔法戦士のナイトメア。霧の街の長屋に生まれ、大家族の一員として育ちました。しかし、彼が14歳の時、街を襲った事件で全ての兄弟姉妹が殺されるという非情な運命に遭遇しました。この出来事がカークの心に深い傷を残し、復讐と失った場所の回復への渇望を生むこととなりました

彼らを襲った事件の後、一時的に助けた浮浪者のシャドウの少女を従者として迎え入れました。しかし、戦いの最中に彼女が死亡し、カークは再び孤独な道を歩むこととなりました。この経験が彼の心に深い悲しみを刻み込みました

霧の街で脱出を試みる中、イレブン傭兵団員と出会います。傭兵団に所属し、特に一期団員で団長との絆が深まりました。失われた街を取り戻す為、また、仲間と共に平和を築く為に冒険者としての道を選びました。仲間と共に街の奪還に協力し、当時の主であるラミアのサンドリーヌと共に新しい場所に移住した彼は、冒険者としての経験を積み重ね、仲間達と共に成長していくことでしょう……論彼女の墓も共に……
霧の街が取り戻された後、彼はラミアのサンドリーヌと共にプローディ王国に移住しました。この出会いがカークの運命を大きく変えること

自動失敗チェック

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