

キャラクター名
ビッグ＝クライウォール

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[炎、銀+2]		
生まれ	参謀	性別	男	年齢	24
冒険者Lv	5	経歴	棲家が燃えた事がある		
経験点	160		投獄された事がある 同じ夢を何度も見ている		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	2			12	2
敏捷度	8			18	3
筋力	2	1		10	1
生命力	4	2		13	2
知力	12	5		30 + 1	5
精神力	8	2		23	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	1		
プリースト/纏いの神ニールダ	5		
セージ	5		
エンハンサー	1		
ウォーリーダー	3		

戦闘特技		能力値	ボーナス
鋭い目		2120p	p
魔法拡大/数		1B39p	p
ディフェンススタンス		1B37p	p
MP軽減/プリースト		1B33p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
ドワーフ語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
軍師の知略	
流麗なる俊陣Ⅱ：陽炎	
流麗なる俊陣Ⅱ：流水	

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラブラー	0			
フェンサー	1	3	4	2
シューター	0			

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧 クロースアーマー		1		2
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	フェンサー			合計値
			4	2

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
ダガー	1H	3		2d+ 0	10	0	3										
発動体加工ダガー																	
ジャベリン【回避戦旗槍加工】	1H投	5		2d+ 3	-1	2											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 _m	18 _m	54 _m

回避	防護点
2d+ 4	2

HP
28

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	5	10			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 10	2d+ 8

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 8

MP
38

装備品	説明
頭 バンダナ	ナイトメアの角隠し
耳	
顔 ながっぱなのつけ鼻	実はとれる
首	
背中	
右手 知力の指輪	
腰 聖印	腰の飾り布
足	
その他 軍師徽章	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
ドワーフ生まれのナイトメア。 小さな頃に親父は死んで、母親も自分を産んだ時に亡くなって。 一人で村の端っこで幼いながら生活していたも、唐突な火災で家を喪失。 村では誰も引き取ってくれる人がいなかったので乗合馬車に潜りこんでガタガタ揺られて各地を放浪。 途中で立ち寄った村のニールダ神官の目にたまたま止まって、その人が院長の孤児院で少年時代を過ごす。	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉕ □□□□㉙ □□□□㉚
孤児にはナイトメアの子も多くおり、仲間意識のような物も少し感じた。もちろんそれは孤児院の中だけ。の物だったのだが。 クライウォールは自然と角を隠さなくなっていったらしい。 神官は誰にも分け隔てなくニールダ様の教えを覚えさせたり、教育には熱心だった。 クライウォールはニールダ様の教えに感銘を受け、神官になることを決意。 だが	

