

キャラクター名 グレイヴ	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	傭兵	性別	男	年齢	数えてない
冒険者Lv	7	経歴	魔物を倒したことがある		
経験点	2000		異種族の街で育った 他に生き方がない		

技	7	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	8	6		21 + 2	3				
体	15	敏捷度	8	4		19	3	レンジャー	5		
		筋力	4	4		23 + 2	4	エンハンサー	3		
心	8	生命力	3	2		20	3	アルケミスト	3		
		知力	8			16	2				
		精神力	9	2		19	3				

戦闘特技				言語	会話	読文
タフネス	2122p		p	交易共通語	○	○
治癒適性	2122p		p	魔動機文明語	○	○
武器習熟A/アックス	1-281p		p	はきだめのスラング	○	○
防具習熟A/金属鎧	1-282p		p			
斬り返し	1-286p		p			
なぎ払い	1-288p		p			
			p			
			p			
			p			
			p			

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
ビートルスキン		
マッスルベア		
クリティカルレイ		
ヒールスプレー		
バークメール		

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	7	10	10	11
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	筋力	回避力	防護点
鎧	コート・オブプレート	24	-2	9
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1
回避技能	ファイター	合計値	8	11

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
グレイヴ+1 炎化	2H	25	1	2d+ 12	11	13	50										
振って攻撃するときのデータ																	
グレイヴ(強化費用、イグニタイト済み)	2H	25	1	2d+ 12	10	13	45										
突いて攻撃するときのデータ																	
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3 _m	19 _m	57 _m	2d+ 8	11	58						
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 10	2d+ 10	21							

装備品	説明	装備品	説明
頭			
耳			
顔			
首			
背中	サーマルマント 温度差に適応、炎、水氷ダメージ-1		
右手	器用増強の腕輪	左手	筋力増強の腕輪
腰	ブラックベルト		
足			
その他アルケミーキット			

その他メモ	自動失敗
「この武器？はきだめで拾った」	チェック
「次はどうすればいい？誰を殺せばいい？」	□□□□⑤
「……アイツら、邪魔くさい」	□□□□⑩
紅い髪に黒々とした角をもつナイトメアの少年	□□□□⑮
鎧のせいで初見時は蛮族とか犯罪者と間違えられがち	□□□□⑳
口数は少なく、無遠慮で淡白な言い回しをする	□□□□㉑
大人びている、というより乾いている性格だが、懐に入れた人間にはある程度の情を見せる一面も	□□□□㉒
冒険者として実力はあるのだが、種族と出自、それと学がない事によるトラブルが災いしてプラマイゼロの評価を下されている。	□□□□㉓
討伐依頼でミンチを持ってきたり護衛依頼で護衛対象ぶん投げたりしたらそうなるよね、うん	□□□□㉔
	□□□□㉕

