

キャラクター名
ダイヤモンド・グレイス

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	戦士	性別	女	年齢	19
冒険者Lv	12	経歴	冒険に誘われたことがある		
経験点	620		かつて従者がいた 魔剣の迷宮で迷子になったことがある		

技	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	9	6	2	24 + 1	4
体	9	敏捷度	3	4		14	2
		筋力	11	13		33	5
心	5	生命力	9	7		25	4
		知力	6	1		12 + 1	2
		精神力	9	4		18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	12		
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	1		

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
必殺攻撃	1-288p		p
なぎ払い	1-288p		p
武器習熟A/フレイル	1-281p		p
武器習熟S/フレイル	1-281p		p
頑強	1-279p		p
斬り返し	1-286p		p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
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	
アンチボディ	
メディテーション	
クリティカルレイ	
バークメール	
神展の構え	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	12	16	14	17
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			
鎧	プレートアーマー	筋力	回避力	防護点	
盾		21	-2	7	
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	12	8	

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
定まらないタイタンフレイル 魔法化(20000)、アビスC-1(8000)	2H	32		2d+ 16	8	21	52										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	16 m	48 m

回避	防護点
2d+ 12	8

HP
93

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 3

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 16	2d+ 17

MP
20

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 軍師徽章	
耳	
顔 アイソアーマスク	
首 熊の爪	マッスルベアーの効果+1
背中	
右手 正しき信念のリング	
腰 アルケミーキット	
足	
その他 知性の指輪	

装備品	説明
左手 器用の指輪	

<p>— その他メモ —</p> <p>冒険に出た理由：失われた家門を取り戻すため 派閥：中立</p> <p>今は蛮族に滅ぼされた国の名家出身。 一部の従者のみを連れて落ち延び、ザルツ地方で旅をする貿易商として再興をはかる。 商売はそこそこ順調だったが、このままでは生きていく間に復興が間に合わないかと悩んでいた折、 同年代の従者から、冒険者として活動する誘いを受けた。 名声を得るにはやはり暴力と納得し、魔剣の迷宮モノリスゲートに挑むことになった。 そして迷子になった。 言い出しっぱの従者とは3層ではぐれ、A層に飛ばされてからもそのままである。</p>	<p>自動失敗 チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑮</p> <p>□□□□⑳</p> <p>□□□□㉕</p> <p>□□□□㉑</p> <p>□□□□㉕</p>
--	---

