

キャラクター名 クロス	プレイヤー名
----------------	--------

<b>種族</b>	リカント	<b>種族特徴</b>	獣変貌		
<b>生まれ</b>	密偵	<b>性別</b>	男	<b>年齢</b>	20
<b>冒険者Lv</b>	2	<b>経歴</b>	のめり込む趣味がある。		
<b>経験点</b>	1450		何かの大会で優勝したことがある。 「負けず嫌い」と評されたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能		Lv.	技能	Lv.
技	13	器用度	5			18	3	グレイプラー	2			
		敏捷度	6	1		20	3	スカウト	1			
体	5	筋力	12			17+1	3	エンハンサー	2			
		生命	9			14	2					
心	7	知力	7			14	2					
		精神	3	1		11	1					

戦闘特技		追加攻撃	220 p		p
		投げ攻撃	225 p		p
		両手利き	1-283p		p
					p
					p
					p
					p
					p
					p
					p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
リカント語	○	○

練習/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
キャッツアイ	
遠隔指示	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 20 /合計 20	

技能	基本	基本	基本	基本
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	0			
グレイプラー	2	5	5	5
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	アラミドコート	15	1	2
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	グレイプラー	合計値		6 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											
								3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
アイアンボックス	1H	10	1	2d+	6	11	5	10											
グレイプラー専用。パンチを強化																			
				2d+															
				2d+															

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食(1週間分)	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
救命草x5	○□□○□□
魔香草	○□□○□□

ヒーリングポーション	○□□○□□
売却	○□□○□□
魔晶石5点x2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	1297
G	
預金・借金	
G	

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	20 m	60 m	2d+ 6	2	20

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 4	2d+ 4	2d+ 3	11

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	スマルティエの増強の指輪 [筋力]+1
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

いつ戦闘になってもいいように冒険中はほぼ常に獣変貌しています。なので、コトノハを通さない他のメンバーと話が通じないという意味がわからない状態でやります。なのに裏人格のムラサキはともかく、裏人格のコトノハとは気が合わなさそうで心配。コトノハの方、記憶封じられているとはいえリカントの村を追い出されたりしてるし、リカントのこと勝手に思ってた...非戦闘時の冒険中の会話、大丈夫かなあ(白目)  
防護点は驚異の0なんで、敵の攻撃が当たったら死にます。回避できるといいなあ...

「地上最強の男」を自負して止まないリカントの少年。  
闘争に生き、勝利を愛し、成長を続ける戦闘狂。  
戦闘や勝負事が絡まなければ基本的には善人。ノリもよく、明るい。  
ただし、勝負と聞くと勝利欲が表に出てくる。そのため、ジャンケンですらガチでやる。  
生粋の風呂好き。冒険後のひとつ風呂がたまんなく気持ちいい。銭湯狂。

自動失敗チェック
○□□□⑤
○□□□⑩
○□□□⑮
○□□□⑲
○□□□⑲
○□□□⑲
○□□□⑳
○□□□㉑
○□□□㉑