

キャラクター名
挑発フェンサー

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	軽戦士	性別	男	年齢	23
冒険者Lv	10	経歴	商売を手伝ったことがある		
経験点	50		守りの剣を手に持ったことがある 予知夢を見たことがある		

技	10	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	12	5		27 + 1	4
体	7	敏捷度	11	2		23 + 1	4
		筋力	11	10		28 + 2	5
心	4	生命力	5	7		19	3
		知力	10	1		15	2
		精神力	8	7		19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	10		
マジテック	2		
スカウト	9		
レンジャー	1		
エンハンサー	6		
アルケミスト	5		

戦闘特技			
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
影走り	2120p		p
挑発攻撃	II 234p		p
防具習熟A/盾	I 282p		p
回避行動	II 227p		p
防具習熟S/盾	I 282p		p
頑強	1-279p		p
			p
			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	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
ビートルスキン	
ストロングブラッド	
ガゼルフット	
ケンタウロスレッグ	
バークメール	
クリティカルレイ	
ヴォーパルウェポン	
パラライズミスト	
イニシアティブブースト	

技能	基本 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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	10	14	14	15
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク					
鎧	防弾加工のハードレザー+1	筋力	13	回避力	0	防護点	5
盾	タートルシエル	筋力	5	回避力	2	防護点	1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					2	3	
回避技能	フェンサー	合計値	18		10		

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
つきまとう銀のブロードソード+1 <small>銀製/魔法の武器(+1)/C値-1(アビスカース:6-5つきまとう)</small>	1H	15	1	2d+ 16	8	16	15										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	26 m	78 m	2d+ 18	10	66

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	0/X	2d+	13	27

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	2	4			

装備品	説明
頭	
耳	マギスフィア(小)
顔	不敵の仮面 HPO以下からの回復時HP回復量+10(III p.263)
首	熊の爪 【マッスルベアー】の効果+1
背中	サーマルマント 炎/水・氷属性ダメージ-1(I p.338)
右手	怪力の腕輪 筋力+2/壊すと+14(I p.339)
腰	多機能ブラックベルト 防護点+1(I p.330/II p.253)
足	幸運の羽 貫通・突破の巻き込み出目が「1~2」に(II p.269)
その他	俊足の指輪 敏捷度+1/壊すと+13

装備品	説明
左手	巧みの指輪 器用度+1/壊すと+13(I p.339)
	アルケミーキット

その他メモ	自動失敗 チェック
【冒険に出た理由】一獲千金を狙って	□□□□⑤
貴族の私生児。母親の元で父の顔を知らずに育った。 10歳の時、母親が急死する。男児であったため父親であるカークランド卿の屋敷に引き取られた。 屋敷の生活になじめず、カークランド卿の正妻や腹違いの兄たちとも折り合いが悪いアーサーは脱走を繰り返し、度々街に出かけた。 商店主と仲良くなり商いを手伝って駄賃をもらったり、〈守りの剣〉を狙う陰謀に巻き込まれて冒険者に助けられたり(その際、守りの剣を手に持つ経験をした)する中で自由な生き方に慣れるようになる。	□□□□⑩
15歳の時、「冒険者として成功し、大金を手にして自分を蔑ろしてきた継母や兄たちを見返す」夢を見る。 それが「予知夢」だと確信したアーサーは屋敷を出奔し、夢で見た「縦横に水路が張り巡らされた大きな港町」——ハーヴェスを目指すことにした。	□□□□⑮
あえて相手を挑発してその攻撃をかわす戦法など命知らずの行動が多く、いつしか“虎の尾を踏む”という二つ名で呼ばれるようになった。	□□□□⑳
	□□□□㉕
	□□□□㉑
	□□□□㉒

