

キャラクター名 シユウ	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	剣士	性別	♂	年齢	13
冒険者Lv	5	経歴	5-6 ガキ大将だった		
経験点	980		5-2 5人以上の兄弟姉妹がいる (いた)		
			4-3 近所に芸術家が住んでいる (いた)		

技	9	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	3		20 + 2	3				
体	6	敏捷度	10	4		23	3	フェアリーティマー	4		
		筋力	10			16	2	スカウト	2		
		生命力	5			11 + 1	2	エンハンサー	2		
心	6	知力	8			14	2	アルケミスト	1		
		精神力	6			12	2				

戦闘特技	
必殺攻撃	1-288p
武器習熟A/ソード	1-281p
マルチアクション	1-292p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガセルフット	
キャッツアイ	
クリティカルレイ	

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	0			
グラブラー	0			
フェンサー	5	8	8	7
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7		3
盾	焔嵐の盾		1	1	1
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		9	4

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
欠け月の剣	1H両/2H	※	1	2d+ 9	9	9	13										
魔剣A レンタル中 詳細はプロフ																	
				2d+													
				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+ 9	4	27

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 5	2d+ 7	2d+ 7	24

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	4	6			

装備品	説明
頭	
耳	スマルティエのピアス
顔	
首	宝石ケース
背中	スマルティエのマント
右手	大きな手袋 筋力上限+5
腰	アルケミーキット
足	アティガシューズ (移動力増強/変装制御) ①②のどちらかをMP5点支払うと18R稼働する。(両方起動させるなら合わせて10MP)
その他	器用の腕輪

装備品	説明
左手	敏捷の指輪

その他メモ	自動失敗チェック
近隣地方にある領主の家の末っ子。 5人以上も兄弟がいる為、家でやる事などカケラも無い為に 独立して何かはやる為に、と、幸い剣術と、フェアリーティマーの素養はあったので とりあえず冒険者を目指すべくしてグランゼールの学園に入学する為、出立した。	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉕ □□□□㉙ □□□□㉚
.....んだけど、学費貰って当座の生活費を"もらい忘れた"とかいうボカをやらかしたのが為に やっとグランゼールに到着した時にはお腹減って倒れそうで、「はじめてのばい」とをしまきゃ 割とやばい所にまでなっていた所を、「灯火の守り手」ギルドに。 というよりも現在住み込みバイトのルームメイトをしてるライゼストに助けられたんだって。 (なお、入学金に手を付けたら死なないのに、それを忘れてたこと。ライ君が気づいたらしいよ)	

