

キャラクター名 リューマ・セルレイン 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	練体師	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	13	経歴	体に傷跡がある		
経験点	2440		魔物を倒したことがある 始まりの剣を求めていた		

技	6	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	11	37	1	55 + 1	9		グруппラー		13
体	8	敏捷度	12	28		46 + 1	7	フェアリーティマー	1		
		筋力	9	5		22	3	マジテック	2		
心	7	生命力	9	13		30	5	スカウト	13		
		知力	8	33		48 + 1	8	レンジャー	3		
		精神力	11	16		34	5	セージ	5		

戦闘特技				言語			会話	読文
追加攻撃	220 p	武器習熟A/格闘	IB31 p	交易共通語		○	○	
投げ攻撃	225 p	踏みつけ	IB31 p	ドラゴン語		○		
カウンター	2120 p	防具習熟A/非金属鎧	IB31 p	ドレイク語		○	○	
鎧貫き	IB39 p	武器習熟S/格闘	IB31 p	汎用蛮族語		○	○	
バトルマスター	3143 p	武器の達人	IB31 p	魔動機文明語		○	○	
トレジャーハント	2120 p	魔力撃	IB39 p	妖精語		○		
ファストアクション	2123 p							
影走り	2120 p							
トレジャーマスター	3143 p							
鋭い目	2120 p							
投げ強化	IB30 p							

練技/呪歌/騎芸/賦術		
マッスルベア		
ビートルスキン		
ガゼルフット		
キャッツアイ		
ケンタウロスレッグ		
デーモンフィンガー		
スフィンクスノレッジ		
ジャイアントアーム		
メディテーション		
フェンリルバイト		

技能	基本	基本	基本	基本追加	鎧と盾	必要			
	レベル	命中力	回避力	ダメージ		ランク	筋力	回避力	防護点
	ファイター	0				魔法のリュンクスベスト	18	2	4
	グруппラー	13	22	20		16			
	フェンサー	0							
シューター	0				その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			1	
					回避技能	グруппラー	合計値	22	7

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	
	イージーグリッブ	1H	11	2	2d+ 24	12	19	0										
投げ(イージーグリッブ)	2H	0	2	2d+ 24	12	19	20											
パワーアングル	1H#	10	-1	2d+ 21	9	19	15											
魔法のアケルパローグ OM+3	1H#	18	1	2d+ 23	10	20	23											
拳法(キック)	1H#	0	-1	2d+ 21	9	19	65											
牙+ミスリルバイト	2H#	0	1	2d+ 23	9	20	29											
				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	47 m	141 m	2d+ 22	7	69	妖精魔法	1	9			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP		魔動機術	2	10			
2d+ 13	2d+ 20	2d+ 18	2d+ 18	43							

装備品		説明
頭	決死の鉢巻き	
耳	数多の蝙蝠の耳飾り	透明・見えないことへのペナー2に変更
顔	ガゼル魔法の専用シールド OM+3	牙の威力+18 命中+1 追加ダメージ+1
首	専用小熊の爪	
背中	マジスフィア中	OPタゲサ、エキस्प
右手	器用の指輪	
腰	ブレイドスカート	
足	跳躍の羽	
その他	熊王の牙	

装備品		説明
	熊の爪	ディスプレイサーガジェット
左手	敏捷の指輪	
	専用多機能真ブラックベルト	

その他メモ	自動失敗
「俺はいずれ神になる男だからな！」	チェック
フェンディル王国再興のため、エレディア大三角洲に作られた開拓村に腰を下ろした、冒険者の一人息子。	□□□□⑤
物心がついたころには両親は他界しており、村の冒険者たちによって育てられた。	□□□□⑩
才能が有り、どこから湧いてくるかもわからない自信で元気に我が道を行くタイプ。	□□□□⑮
成人する寸前のある日、開拓村がギルマンの集団によって襲撃され、非戦闘員として避難をするが	□□□□⑳
避難中にギルマンに襲撃され、冒険者の救援が来るまでギルマンを足止めし続け、単独で倒すことに成功、そのまま気絶した。	□□□□㉑
時間がたってしまったために、傷は後として残ってしまったが、本人はこれを勲章だと思っている。	□□□□㉒
世界の厳しさを知り、力を求めた彼は、始まりの剣を探すことを決意する。	□□□□㉓
はるか南にある都では、最近神になった者もいるという、ならば自分がなれない道理はない。	□□□□㉔
神として、力を示し、平和を守る。そのために、彼はまず冒険者として力をつけることを始めた。	□□□□㉕

