

キャラクター名 グラン	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	冒険者	性別	男性	年齢	17歳
冒険者Lv	9	経歴	父親が旅に出ている		
経験点	110		飛空艇に乗ったことがある 才能を絶賛されたことがある		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	8	10		30 + 1	5
敏捷度	8	11		31	5
筋力	8	3		19	3
生命力	8	8		24	4
知力	8	4		22 + 2	4
精神力	8	12		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	9		
シューター	9		
マジテック	6		
セージ	7		
エンハンサー	2		
バード	1		

戦闘特技		値	備考
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
武器習熟A/ガン	1B31p		p
両手利き	1B32p		p
マルチアクション	1B39p		p
二刀流	1B30p		p
足さばき	1B29p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
巨人語	○	
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
ドレイク語	○	
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術		備考
キャッツアイ		
ガゼルフット		
モラル		

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	9	14	14	12
シューター	9	14	14	12

鎧と盾		必要ランク			
鎧	盾	筋力	回避力	防護点	
コンバットメイドスーツ		10	1	0	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能		フェンサー		合計値	16 0

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
パリイグミラージュ+2 回避+1 装填数3 射程10m	1H	2	2	2d+ 16	10	13											
バレットシャワーII+1 装填数IV 射程10m	1H	5+10	2	2d+ 16	10	12											
サーベル クリエイトウェポン用	1H	10		2d+ 14	9	12	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
10 m	31 m	93 m	2d+ 16	0	51

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 11	2d+ 0	2d+ 13	2d+ 14	48

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	6	10			

装備品	説明
頭 コンバットメイドカチューシャ	
耳 フローティングスフィア (大)	(OP:クリティカルバレット、ヒーリングバレット、ショットガンバレット)
顔 コンバットメイドグラス	
首 マギスフィア (小) +1	(OP:クリエイトウェポン、エフェクトウェポン)
背中 マギスフィア (大)	(OP:クイックローダー、オートガード)
右手 叡智の腕輪	
腰 マギスフィア(中)	(OP:ターゲットサイト)
足 コンバットメイドソックス	
その他バレットポーチ	

装備品	説明
左手 匠の指輪	

その他メモ	自動失敗チェック
ラクシアファンタジー卓のNPC	□□□□⑤
某グラブルのグラン君とほとんど一緒。	□□□□⑩
ルキスラ帝国出身のどこにでもいる少年。冒険家だった父親の後を追うように、自分も同じ道へ。	□□□□⑮
父が残した記録の中から、天空に浮かぶ鳥々を一目見たいと思い、幼いころから修行に励んできた。	□□□□⑳
PCは彼と幼馴染という設定をつけたしても構わない。	□□□□㉕
幼馴染達と共に冒険者として幾度も活躍し、念願の飛空艇を購入。新たに加わった幾人かの仲間と共に大空へと旅立つ。	□□□□㉑
そしてキャンペーンの冒頭へ	□□□□㉕

