

キャラクター名 エルザ=マリア・ツィルヒャー プレイヤー名

種族	フロウライト	種族特徴	魂の輝き、鉱石の生命、晶石の身体		
生まれ	軍師	性別	女	年齢	14
冒険者Lv	5	経歴	魔物に襲われたことがある		
経験点	30		競いあう友人がいた 父親が旅に出ている (いた)		

技	7	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			15	2				
体	2	敏捷度	10	1		18	3	マギテック	2		
		筋力	14			16	2	ウォーリーダー	3		
心	10	生命力	10	2		14	2				
		知力	5	2	1	18	3				
		精神力	18			28	4				

戦闘特技		値	単位	備考
精密射撃	218	p		
防具習熟/非金属鎧	222	p		
防具習熟II/非金属鎧	222	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	○	○
シエナクェラス	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		値	備考
堅陣の構え			
怒濤の攻陣II：旋風			
鉄壁の防陣II：堅体			

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 29 /合計 29	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	5	7	8	7

鎧と盾		必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	A：プレストアーマー		10		5
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					5
回避技能			合計値	0	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
サーペントインガン 射程10m、装填3	1H	1		2d+ 7	11	5											
ロングボウ 射程20m	2H	12	0	2d+ 7	10	7	22										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
弾丸12x3	○□□○□□
矢12x2	○□□○□□
	○□□○□□
トラドール販売	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	113 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	18 m	54 m	2d+ 0	10	29
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 0/X	2d+ 6	2d+ 7	2d+ 9	49	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	2	5			

装備品	説明
頭 帽子	布製
耳 マギスフィア小	
顔	
首 転換の首飾り	2MPを1HPに 20MPまで 1/4
背中	
右手 知力指輪	
腰 ガンベルト	
足	
その他 矢筒	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
マイナー(坑夫)3：お父さん(魔晶石)を見つけるため	○□□□⑤
ジュエラー(宝飾師)3：お父さん(魔晶石)をもっともうつくしい姿へ導くため	○□□□⑩
フロウライトとして生まれてから12年間、地中で一つの魔晶石と過ごしていた。地上に出て自我に自覚めたとき、その手に握られていた魔晶石を「父親」と認識した。生まれたそのとき、目の前には蛮族の姿があった。手に持つ10点魔晶石。それを目にした蛮族に襲われ、逃げる途中でお父さんを奪われてしまった。	○□□□⑮
坑夫となり10点魔晶石を探しつつ、宝飾師としての腕も磨いていく。しかし10点魔晶石を見つけることはできなかった。	○□□□⑳
同じ宝飾師をしていた友人のエイブラム・マーヴェンから冒険者になってみればいいのでは、と進められて冒険者としての技能を身につける。	○□□□㉕
	○□□□㉙
	○□□□㉚