キャラクター名	プレイヤー名
えるみん	

種族	人間	**種族特徴**	剣の加護/運命変転
生まれ	冒険者	**性別**	男の娘
		年齢	14歳
冒険者Lv	10	**経歴**	破産したことがある ｜「こんなはずではなかったんですけどね……」
経験点	0		性別を間違われている期間があった ｜「もう慣れました。」
			今でも使う決めポーズを持っている ｜「限られた時間の中で輝く……最重要課題ですよっ！ 最重要っ！」

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	2	3		15	2
		敏捷度	2	4		16	2
体	2	筋力	2	2		6 + 2	1
		生命力	4	4		10	1
心	12	知力	12	10		34 + 2	6
		精神力	11	7		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	1	アリストクラシー	1
スカウト	1		
セージ	3		
エンハンサー	5		
グリモワール	7		
アーティザン	10		

技能

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			
グラップラー	0			
フェンサー	1	3	3	2
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー＋２				5
盾					
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	3	5

武器

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
ソーサラースタッフ 必要筋力10／行使＋２	2H	1	1	2d+ 4	11	5	20										
カタライズトゥーム×４冊 3500G 呪印：浮遊魔導書＆秘奥ダメージ増強、秘奥射程増強、魔法クリティカル増強、魔力増強	1H	1		2d+ 0		0											
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
借金踏み倒しx7	○□□□○□□
冒険者セット	○□□□○□□
スカウト用ツール	○□□□○□□
	○□□□○□□
貴族基本セット	○□□□○□□
学者の眼鏡	○□□□○□□

10点マナチャージクリスタルx2	○□□□○□□
マナポーション	○□□□○□□
タフネスポーション	○□□□○□□
	○□□□○□□
	○□□□○□□

所持金	預金・借金
240 G	G

戦闘特技

魔器習熟A	AG43p		p
武器習熟A/スタッフ	IB31 p		p
武器習熟S/スタッフ	IB31 p		p
クリティカルキャスト	IB36 p		p
魔晶石の達人	IB32 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔法文明語	○	○
ミアキス語	○	
ソレイユ語	○	

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	16 m	48 m

回避	防護点	HP
2d+ 3	5	40

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 9	2d+ 3

生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 11	2d+ 15	53

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
秘奥魔法	7	13			

練技/呪歌/騎芸/賦術

オウルビジョン	魔導即応
チックチック	超然たるまなざしⅠ
スケイルレギンス	
ラビットイヤー	
スフィンクスノレッジ	
秘奥ダメージ増強／＋１	
秘奥射程増強／＋５ｍ	
誤射防止	
移動力増強	
魔法クリティカル増強／ー１	
浮遊魔導書	
魔力増強／＋１	
戦場把握	
移動力超増強	

名誉アイテム	点数
専用装飾品(MP)	50
名誉点 所持 0	/合計 50

装備品		説明
頭	アーティザンハット／3	誤射防止・戦場把握・魔導即応
耳	妖精の誘惑	聞き込み判定に＋１ RGB-P372
顔	黒の眼帯	６時間連続使用で知覚：魔法 LL-92
首	【現在】背水のネックレス	フェンサー技能で攻撃と回避が可能に！
背中	セービングマント	回避や抵抗の失敗時に魔法ダメージ－4
右手	叡智の魔紋	
腰	耐魔の魔紋(2点)	破壊時、魔法ダメージー２
足	アーティザンブーツ／2	移動力増強・超増強｜制+2m、通+6m、全+18m
その他	アーティザンハット／3	魔導即応・魔導即応・魔導即応

装備品		説明
左手	怪力の魔紋	

その他メモ

一人称：私
Lv5：芸人(パフォーマー) ｜「魅せること……楽しむこと……全てが詰まってます。」
Lv5：発明家(インベンター)｜「魔動機術とは違うアプローチでですね……作りたいんですよ。強化外骨格を。」

戦闘に突入 → 背水のネックレスを発動し、魔導書を多重展開して超火力！ → 30秒後……
「あの……動けないんで、助けてくれません……？」
Q、なんで、無理やり筋力を上げるん？
A、「煌魔族たるもの、全力を出すなら近接戦の備えも必須！
なにより、武器として振り回せない杖を持つなんて煌魔族の名折れです」
2d+6 印象判定／威圧[貴1+精5] 「さぁ……偉大なる秘奥の使い手に全てを開示せよ……」
０～10：興味なし／11～15：最低限の社交相手／16～20：興味のある相手／21～25：積極的に面識を得たい ※自動成功＋４加算時

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟