

キャラクター名
エドガー・E・エーデルシュタイン

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	神官	性別	男	年齢	112
冒険者Lv	14	経歴	大切な約束をしたことがある		
経験点	0		命を救われたことがある 外の世界を目指している		

技	5	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	
		器用度	7	22		34	5	
	0	敏捷度	9	2		16 +	-6	1
		筋力	13	21		34	5	
心	14	生命力	11	14		25	4	
		知力	5	28		47 +	1	8
		精神力	16	11		41	6	

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	13		
プリースト/キルヒア	14		
セージ	1		
アルケミスト	2		
アーティザン	11		

戦闘特技		能力値	備考
タフネス	2122p		p
ルーンマスター	1B34 p		p
バトルマスター	3143p		p
魔法拡大/数	1-289p		p
魔器習熟A	AG43p		p
頑強	1-279p		p
魔器習熟S	AG43p		p
ダブルキャスト	2-234p		p
魔器の達人	AG43p		p
マルチアクション	1-292p		p
			p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		名譽アイテム	点数
バークメール		冒険者ランク〈ハイベリオン〉	700
ヒールスプレー		アカシックプレート専用化	0
防護点増強/+1		アカシックウォール専用化	0
威力増強/+5		聖印専用化	0
魔法ダメージ軽減/-1		ミスリルの鎧下専用化	0
C値増強/-1		アカシックナックル専用化	0
防護点特化/-2&+3		数多の石人の耳飾り	0
防護点超増強/+1			
抵抗力増強/+1			
威力超増強/+10			
C値超増強/-1			
防護点極増強/+1			
威力極増強/+15			
		名譽点 所持 3 /合計 703	

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	13	18	14	18
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	アカシックプレート		33	-2	10
盾	アカシックウォール		29	0	5
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					4
回避技能	ファイター	合計値	13	24	

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
アカシックナックル	1H	10	1	2d+ 20	10	21	25										
アカシックナックル(Full)	1H	10	1	2d+ 20	8	21	55										
フルアクティベート				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
マナチャージクリスタル(5点)x10	○□□○□□
マテリアルカード《緑/B》x20	○□□○□□
マテリアルカード《緑/A》x40	○□□○□□

所持金	94009	預金・借金	G
-----	-------	-------	---

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	12	36	2d+ 13	24	99

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 9	2d+ 0	2d+ 18	2d+ 20	130

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	14	22			

装備品	説明
頭	ラル=ヴェイネの帽子
耳	数多の石人の耳飾り(敏捷) 防護点+1/敏捷度-6
顔	アイソアーマスク 防護点+1/遠隔攻撃を誘引する
首	聖印 キルヒア
背中	アーティザンマント/4 《魔法ダメージ軽減/-1》
右手	知性の指輪
腰	不撓のバックル 〈ガン〉〈魔法の矢〉を精神抵抗力で耐える
足	その他ミスリルの鎧下 「毒」「病気」「精神効果」以外の物理・魔法ダメージ-1

装備品	説明
ラル=ヴェイネの金鎖	「装備部位：その他」を得る
左手 アルケミーキット	
[ラル=ヴェイネ]セット	精神力+[合計数-2(最低0)]点

その他メモ	自動失敗
冒険に出た理由：平和を求めて	チェック
本名：エドガー・エルツ・エーデルシュタイン	○□□□⑤
迷宮内のある鉱山から生まれたフロウライト。	○□□□⑩
地上に出てからは好奇心の求めるがままに世界を放浪。	○□□□⑮
ある日迷宮内による崖崩れで転落、崖下の川底で気絶していたところを近くで生活していたエルフに助けられる。	○□□□⑳
暫くはエルフの集落で過ごしていたが、その時にここが迷宮の中であり、ここは違う外の世界が存在することを知る。	○□□□㉑
外の世界を目指すことを決意し、再び旅に出る。	○□□□㉒
その際、再びこの集落を訪れ、外の世界の話を伝えることを恩人に約束する。	○□□□㉓
元々新たな知識を得ることが生きがいであったことと、エルフの集落で信仰されていたこともあり、キルヒアの神官となる。	○□□□㉔
	○□□□㉕