キャラクター名: アリザ

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	妖精使い	性別	女	年齢	???
冒険者Lv	2	経歴	物心がついた時には一人だった		
経験点	0		裏切られたことがある		
			誰かを救ったことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	12			17	2
		敏捷度	5			10	1
体	1	筋力	13			14	2
		生命力	5	1		7	1
心	13	知力	5	1		19	3
		精神力	14			27	4

技能	Lv.	技能	Lv.
フェアリーテイマー	2		
レンジャー	2		
セージ	2		

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	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	クロースアーマー		1	0	4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					2
回避技能			合計値	0	6

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
ナイフ	1H投	1		2d+ 0	10	0	1										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
妖精使いの宝石x4	○□□○□□
救命草x5	○□□○□□
魔香草x3	○□□○□□
魔晶石(4点分)	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 5 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	10 m	30 m

回避	防護点
2d+ 0	6

HP
13

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 3	2d+ 6

MP
48

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	2	5			

戦闘特技

魔法拡大/数	1-289p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	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	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 宝石ケース	妖精使いの宝石を4つ納められる
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

その他メモ

冒険に出た理由：無理やり巻き込まれて / フロウライトという種族故に、誰もいない、何もないところで生まれたアリザは、魔導機文明の遺跡を拠点に、コロロポッカの森で孤独に暮らしていた。1人での暮らし以外を知らない彼女にとって、それは不幸ではなかった。しかし、気まぐれで遺跡にあった書物に手をつけたことで、彼女の世界は途端に広がった。仲間と協力して困難に立ち向かう冒険譚、人々の出会いや別れを描いた物語に触れ、彼女は誰かと手を取り合うことを知り、興味を持っていった。そんなある日、アリザが花の世話をしていると、一体の蛮族が遺跡に近づいてきた。それは傷だらけで、"狩る側"の者たちから命からがら逃げおおせた、といった様子だった。普通であれば見向きもしない、あるいはトドメを刺すところだろうが、悪意を知らない彼女は、あろうことかその蛮族を介抱し、怪我の手当をした。初めての友人になるかもしれないそれに期待を膨らませている彼女のことなど知る由もなく、動けるようになった異形のものは、憂さを晴らすかのように花畑を蹂躙し、アリザに暴力を振るった。それ以降、彼女は塞ぎ込んでしまい、以前のように人との繋がりを求めることも無くなった。ある日、当てもなく歩きに出たアリザは、視界の橋に弱々しい光を映した。近づいてみれば、それはあの日のように、傷だらけで倒れていた、一人の少女だった。過去の苦い経験など忘れたかのように駆け寄り、遺跡に連れて帰る。しばらくして目を覚ましたそれは、シルフと呼ばれる、風の力を操る妖精。冒険の世界に飛び立たんとし、契約者を探すために棲家を抜け出したところを襲われたようだ。辺りを見回して

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟