

キャラクター名 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	哲学者	性別		年齢	
冒険者Lv	10	経歴			
経験点	0				

技	5	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	7	4		16 + 2	3	マジテック	8		
体	1	敏捷度	8	3		16	2	セージ	5		
		筋力	14	4		19 + 2	3	ライダー	10		
心	13	生命力	10	7		18	3				
		知力	5	10		28 + 2	5				
		精神力	15	2		30	5				

戦闘特技		値	備考
鋭い目	2120 p		
魔法誘導	223 p		
魔法収束	227 p		
魔法制御	222 p		
魔法拡大/距離	226 p		
鷹の目	219 p		

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
ドレイク語	○	
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	
ミアキス語	○	
ソレイユ語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
遠隔指示	
探索指令	
騎獣強化	
HP強化	
獅子奮迅	
特殊能力解放	
限界駆動	
HP超強化	
人馬一体	
超過駆動	

名誉アイテム	点数
名誉点所持	750 /合計 750

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			
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク		
鎧		筋力	回避力	防護点
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				3
回避技能				合計値 0 3

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
スパイラルロッド				2d+ 0		0											
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
	○□□□□□
	○□□□□□
	○□□□□□
	○□□□□□
	○□□□□□
	○□□□□□
	○□□□□□
	○□□□□□

所持金	59500	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	16 m	48 m	2d+ 0	3	48

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 15/10	2d+ 0	2d+ 13	2d+ 15	84

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	8	13			

装備品	説明
頭	
耳	蝙蝠の耳飾り
顔	
首	
背中	
右手	怪力の腕輪
腰	
足	
その他	叡智の腕輪

装備品	説明
左手	手品師の手袋
	もう片方は前衛の人に貸す

その他メモ		自動失敗チェック
コンセプト：本人のグレネード+高性能魔動ビークル×アタッチメントトラドル×超過駆動=ゲョ連打ア →最大5部位にそれぞれ約100ダメージで相手は死ぬ		○□□□⑤
毎ターン、ショットガン×4 + 距2 拡グレネード+OPクイックローダー×2に合計24と結構なMPを持っていかれるのでフロウライト。冒険者レベル11になれば4ラウンドの間ゲョ連打アが出来るようになるのでビークルが持ち込める場所なら相手は大体倒せてはす。		○□□□⑩
軽減を取らなくて良い分、Lv11時の戦闘特技でルシェロイネ用の確実化、もしくはサブ魔法技能も含めたバフ撒き用に数拡大、あるいは初手でのクリボン+スモークボム用にダブルキャスト(要魔法技能Lv9なのでこの場合ライダー11よりマギ9を優先する)が取れるのも強み。		○□□□⑮
蝙蝠の耳飾りは、装備時に透明の相手を射撃対象に取れるようになるとGMが判断した場合、煙玉と併用することで実質命中を+4できる。		○□□□⑳
		○□□□㉑
		○□□□㉒
		○□□□㉓