

キャラクター名	プレイヤー名
ウサービット 超"最強"天才博士	

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	魔動機師	性別		年齢	
冒険者Lv	17	経歴			
経験点	0				

技	8	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	4	48		60	10	シューター	16	ライダー	17
体	5	敏捷度	4	31		43	7	マジテック	15	ミスティック	4
		筋力	2	12		19	3	スカウト	7		
心	9	生命力	5	21		31	5	レンジャー	9		
		知力	14	67		90	15	セージ	1		
		精神力	9	24		42	7	アルケミスト	5		

戦闘特技				言語			会話	読文
ルーンマスター	IB34 p	キャパシティ	3142 p	交易共通語		○	○	
トレジャーハント	2120 p	両手利き	IB32 p	神紀文明語			○	
ファストアクション	2123 p	射手の体術	IB29 p	汎用蛮族語		○		
治癒適性	2122 p	二刀流	IB30 p	魔動機文明語		○	○	
不屈	2123 p	デュアルアクション	FC27 p					
ポーションマスター	2123 p		p					
魔法誘導	223 p		p					
魔法収束	227 p		p					
魔法制御	222 p		p					
鷹の目	219 p		p					
MP軽減/マジテック	223 p		p					

練技/呪歌/騎芸/賦術		
遠隔指示	探索指令	幸運の富をもたらす
騎獣強化	超越騎獣	幸運は知恵を授ける
HP強化	超攻撃阻害	幸運は勝ち戦を授ける
タンデム	(魔法メモ)	星は剣を導く
限界駆動	スパーノヴァボム	
特殊能力解放	クイックローダー	
人馬一体	ジェノサイドバレット	
HP超強化	(MP消費予定)	
攻撃阻害	消費予定MP	
騎獣超強化	パラライズミスト	
騎獣指揮	パークメール	
特殊能力完全開放	クラッシュファンク	
超過駆動	クリティカルレイ	
バランス	イニシアティブブースト	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	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	16	26	23	19

鎧と盾	必要	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	マナコートプラス		1		8
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	シューター	合計値	25	8	

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
サーペンタインガン	1H	1	+1	2d+ 27	11	30											
サーペンタインガン	1H	1	+1	2d+ 27	11	30											
トラドール	2H	5		2d+ 26	10	30											
サーペンタインガン	1H	1		2d+ 28	11	30											
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3 m	43 m	129 m	2d+ 25	8	38	魔動機術	15	30			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+ 32/16	2d+ 14	2d+ 22	2d+ 24	102							

装備品	説明	装備品	説明
頭 パワーナイトゴーグル	暗闇を見渡す、10ラウンド使用可、モノクル型		
耳 フロティングマギスフィア大	OP15スパーノヴァボム：達成値+1		
顔 フロティングマギスフィア大	OP15ジェノサイドバレット：ダメージ+1, OP9スナイパーレンジ：MP-1		
首 フロティングマギスフィア大	OP4クイックローダー：MP-1, OP14ミニマムリーブ：15 mまで移動		
背中 ウェポンホルダー改	武器などを2つまでしまえる		
右手 フロティングマギスフィア大	OP15：クイックランページ：追加腕命中+1	左手 フロティングマギスフィア大	OP1ターゲットサイト：MP-1
腰 アルケミーキット			多機能ガンベルト
足 フロティングマギスフィア大	OP9スナイパーレンジ：MP-1		弾丸12発収納可
その他フロティングマギスフィア大	OP9スナイパーレンジ：MP-1		オプション金額
			15+15+4+9+9+9+1+14+15+9

その他メモ	自動失敗
人族としての限界をすっ飛ばした、類稀な頭脳を持つ超最強天才博士。 ただの超天才博士ではなく超"最強"天才博士である(重要)。	チェック
	□□□□⑤
最強とか言って調子に乗っていたら	□□□□⑩
ヘルくんキックでテラスフィアを横断して竜山泊まで吹っ飛ばされるも、魔剣の力でなんとかなった。	□□□□⑮
魔剣すごいウサ!	□□□□⑳
	□□□□㉑
二回行動+超過駆動によって、騎獣は1ターンに3回砲撃が可能	□□□□㉒
本体は両手利き+デュアルアクション+クイックランページによって	□□□□㉓
1ターン目:銃4回+ランベ腕銃+ボム1回 or 銃4回+ボム2回	□□□□㉔
2ターン目~:銃2回+ボム1回(+ランベ腕銃)	□□□□㉕

