キャラクター名

プレイヤー名

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	射手	性別		年齢	
冒険者Lv	12	経歴			
経験点	1500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	8	7		28 + 2	5
		敏捷度	6	5		24	4
体	5	筋力	2	9		16	2
		生命力	6	10		21	3
心	8	知力	10	12		30	5
		精神力	9	1		18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	12		
マギテック	9		
スカウト	3		
レンジャー	9		
エンハンサー	5		
アルケミスト	2		

戦闘特技			
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
武器習熟A/ガン	1-281p		p
防具習熟A/盾	1-282p		p
魔力撃	1-292p		p
射手の体術	2-227p		p
足さばき	2-227p		p
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		p
	p		p
	p		p

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

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
メディテーション		
ビートルスキン		
ガゼルフット		
スフィンクスノレッジ		

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	12	17	16	14

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	魔法のアラミドコート＋1		10	1	3
盾	マナタイト加工のスパイクシールド		16	1	3
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					2
回避技能	シューター		合計値	18	9

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
デリンジャー 射程10m、装填数2、命中+1	1H	1	1	2d+ 18	10	15											
デリンジャー 射程10m、装填数2、命中+1、予備	1H	1	1	2d+ 18	10	15											
デリンジャー 射程10m、装填数2、命中+1、予備	1H	1	1	2d+ 18	10	15											
ロングバレル 射程50m、装填数1、命中+1、追加D+4	2H	15	1	2d+ 18	10	19											
スパイクシールド	1H	16	-2	2d+ 15	10	14	13										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 18	9

HP
59

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 15	2d+ 17

MP
47

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	9	14			

	装備品	説明
頭	マナスフィア（小）	
耳	勇者の証（技）	能力値の成長をある程度制御する
顔	不敵の仮面	
首	奇跡の首飾り	生死判定をやり直せっる
背中	野伏のサーマルマント	
右手	正しき信念のリング	精神抵抗判定+2
腰	多機能ブラックベルト	防護点+1
足	バレットポーチ	
その他	多機能グリーンベルト	

	装備品	説明
	ウェポンホルダー改	
左手	器用の腕輪	
	アルケミーキット	
	マナスフィア（中）	

その他メモ

シールドバッシュシューターと言うエルフのイメージに喧嘩を売る遊び
スパイクシールドには戦士技能の指定がないため、シューターでも近接攻撃を行うことが出来ると言う前提のビルド

二丁拳銃マギシューの亜種
基本の二丁マギシューに比べて《両手利き》なしで２回攻撃が可能なので特技枠、MP効率、命中力で勝る。
反面、魔力撃シールドバッシュ（スパイクシールド殴り）が低威力値の物理ダメージであるため、火力で劣る
また、シールドバッシュが近接攻撃である関係上、《ターゲッティング》を取っていない

Lv１３ではルートで《防具習熟S/非金属鎧》を習得し、ドラゴンスケイルに鎧を更新する
マギテックLVはホーミングレーザーが可能なLV10を最終目標とする

自動失敗チェック

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

キャラクター名

プレイヤー名

一般装備品 (消耗チェック)

アビスシードx21

▼加工

所持金	27330 G	預金・借金	G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 1300 /合計 1300