キャラクター名
ユスハ・シグムント

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	女性	年齢	29
冒険者Lv	5	経歴	近所では一番の物知りだった		
経験点	350		恥ずかしい癖を持っている		
			敵対するものがいる(いた)		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	11			24	4
		敏捷度	10	1		24	4
体	5	筋力	3			8	1
		生命力	5	2		12	2
心	8	知力	8			16 + 2	3
		精神力	10	1		19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	1		
シューター	5		
マギテック	2		
スカウト	1		

戦闘特技			
ターゲッティング	1-280p		p
両手利き	1-283p		p
二刀流	1-281p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		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		

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	1	5	5	2
シューター	5	8	8	5

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		2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	フェンサー	合計値		5	2

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 射程10m,装填数3	1H	1		2d+ 8	11	5											
サーペンタインガン 射程10m,装填数3	1H	1		2d+ 8	11	5											
サーペンタインガン 射程10m,装填数3	1H	1		2d+ 8	11	5											
サーペンタインガン 射程10m,装填数3	1H	1		2d+ 8	11	5											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 5	2

HP
24

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 7

MP
25

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	2	5			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中 ガンベルト	12
右手 マギスフィア小	
腰 ガンベルト	12
足	
その他	

装備品	説明
左手 叡智の腕輪	

その他メモ

冒険に出た理由：平和を求めて
魔動機文明時代の遺跡の周辺にできた、調査隊用の集落に生まれた娘。
表層の展示コーナーの説明員兼機械工匠として生計を立てていた。
ガンスピンが趣味で、特に人目を盗んで遺跡の発掘物でマカロニウエスタンごっこするのがささやかな楽しみである。
蛮族に集落と遺跡を荒らされたので、蛮族に鉛弾をご馳走する為に冒険者になることを決心。

備忘録：
サーペンタインガン等1Hのガンはホルスターがついており、補助動作による収納が可能(1-p314)

サーペンタインガン（こいつ）は許そう……

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
ユスハ・シグムント	

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
弾丸12x2	○□□○□□
保存食１週間	○□□○□□
グランゼール冒険者登録証	○□□○□□
弾丸5	○□□○□□
熟成肉の塊	○□□○□□

所持金	預金・借金
2647 G	G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0