キャラクター名: サイ＝フェノーメナ

プレイヤー名:

種族	ドワーフ	種族特徴	暗視、剣の加護/炎身		
生まれ	魔動機師	性別	♀	年齢	7
冒険者Lv	3	経歴	まだ恋をしたことがない		
経験点	1750		ガキ大将だった		
			忘れられない恐怖を体験したことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	14			20	3
		敏捷度	2			8	1
体	7	筋力	6			13	2
		生命力	8			15	2
心	7	知力	6			13	2
		精神力	15	2		24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	3		
マギテック	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	3	6	4	5

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ハードレザー		13	0	4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		0	4

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3	1H	1		2d+ 6	11	4											
サーペンタインガン 射程10m、装填3	1H	1		2d+ 6	11	4											
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

弾丸(12)x2	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 2500 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	8 m	24 m

回避	防護点
2d+ 0	4

HP
24

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 7

MP
30

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	2	4			

戦闘特技

精密射撃	218 p		p
両手利き	223 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	○	○
ドワーフ語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 47 /合計 47

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

装備品	説明
左手	

その他メモ

APP 9 SAN73

ガキ大将だったドワーフの女の子。
とある女の霊にとりつかれ、(年齢に対して)異常な力と知識を得ている。
強気で、心霊体験を通したからか、どんな出来事にも動じることはない。
女の霊の無念を晴らすため、家を飛び出し冒険者の立場で情報を集めている。

かつては彼女はガキ大将であった。腕っぷしはドワーフの子供中でも強い方だったし、同年代やそれ以上の代の子供も相手にはならなかった。
ガキ大将としての必要な、勇気や力の強さは彼女の誇りであったし、彼女に対する信頼の表れとも言えるものだった。
そんなある日、ドワーフの子供たちが肝試しをすることになった。暑い夏の夜である。

自動失敗チェック

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