

キャラクター名  
カナメ・シュタイン

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	魔動機師	性別	女	年齢	16
冒険者Lv	5	経歴	「負けず嫌い」と評されたことがある		
経験点	3820		神器を見たことがある のめりこむ趣味がある		

技	8	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	10	3	2	23 + 2	4
体	4	敏捷度	2			10	1
		筋力	8	4		16	2
		生命力	8	1		13	2
心	9	知力	9	1		19	3
		精神力	8	1		18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	5		
プリースト/賢神キルヒア	2		
マギテック	2		
セージ	2		
エンハンサー	1		
アーティザン	1		

戦闘特技			
精密射撃	IB30 p		p
両手利き	IB32 p		p
武器習熟A/ガン	IB31 p		p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
アンチボディ(未取得)		
能力値増強/+2		

技能	基本 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			
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	5	9	6	7

鎧と盾		必要 ランク			
鎧	スプリングアーマー	筋力	回避力	防護点	
盾		15	0	5	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能				合計値	0 5

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
トラドール 射程30m、装填3	2H	5		2d+ 9	10	6											
デリンジャー 6個。射程10m、装填2	1H	1	1	2d+ 10	10	6											
ヘビーボウ 射程20m、OM-2(600)	2H	15		2d+ 9	10	7	25										
スリング 2個。射程20m、スリング投擲可能な武器を射出(必要筋力+10)	1H投	12		2d+ 9	11	7	12										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	10 m	30 m

回避	防護点
2d+ 0	5

HP
28

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	5			
魔動機術	2	5			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 8

MP
32

装備品	説明
頭 とんがり帽子	
耳 聖印	
顔 マギスフィア小	クリティカルバレット
首 マギスフィア小	ソリッドバレット
背中 ウエポンホルダー	トラドール
右手 腕輪(器用)	
腰 矢筒	徹甲矢12発
足 ガンスリング	弾丸12発
その他マギスフィア小	ターゲットサイト

装備品	説明
左手 [AG]アーティザンスリング1	AC: 能力値増強/+2

<p>— その他メモ —</p> <p>とある小さな村で特に不自由無く過ごす成人も近づいた時、彼女はその村にあった神器を見てしまう(経歴2) だが、(神器に関わる人を除いて)周囲の人はそれを信じようとならない(未使用経歴「大きな嘘をついている(いた)」) 負けず嫌いな彼女は、ならば別の神器、もしくはそれに並ぶものを見て…出来れば入手して、そちらを既成事実にするには良いのでは? と考える(経歴1)</p> <p>幸いというか魔動機弄りは趣味でも有り、心得があった(経歴3)ため、銃を扱いについて技能を高める 冒険者になったのは周囲を見返すのが主な理由で、最近駆け出し冒険者御用連との噂の一期一会亭に向かう</p> <p>ポイント割り振り(AW)で作成 A-F決定表: A10,B2,C8,D8,E9,F8=+20-30+0+10+0=0</p>	<p>自動失敗 チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑱</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉙</p> <p>□□□□㉚</p>
---	--

