

キャラクター名 _____ 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		年齢	
冒険者Lv	17	経歴			
経験点	11650				

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	7	52		67	11	シューター	16		
体	4	敏捷度	7	34		49	8	マジテック	17		
		筋力	10	27		41	6	スカウト	12		
心	9	生命力	9	19		32	5	セージ	9		
		知力	7	98		114	19	エンハンサー	10		
		精神力	7	43		59	9	アルケミスト	6		

戦闘特技			
ルーンマスター	IB34 p	射手の体術	IB29 p
トレジャーハント	2120p	足さばき	IB29 p
ファストアクション	2123p	魔法収束	IB39 p
影走り	2120p	魔法制御	IB32 p
トレジャーマスター	3143p	魔力撃	IB39 p
鋭い目	2120p	曲射	FC27 p
弱点看破	2121 p	デュアルアクション	FC27 p
manaセーブ	2123 p		p
魔法誘導	IB32 p		p
武器習熟A/ガン	IB31 p		p
鷹の目	IB30 p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
ミアキス語	○	
ソレイユ語	○	
リカント語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
猫	超高所	
鹿	一体	
熊	特殊解放	
虫	ヴォーパル	
悪魔	クリレイ	
スフィ	クラッシュファンク	
リカバリア	パラミス	
巨人	イニブ	
ケンタ	エンサイ	
ジィ		
高所		
阻害		
HP		
チャージ		

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	16	27	24	22

鎧と盾		必要 ランク 筋力 回避力 防護点		
鎧	mana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	24	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
テンパスト 射程30m、装填6、ダメージ+1	2H	10		2d+ 27	11	41											
デリンジャー 射程10m、装填2	1H	1	1	2d+ 28	10	40											
デリンジャー 射程10m、装填2	1H	1	1	2d+ 28	10	40											
ロングバレル 射程50m、装填1、ダメージ+2	2H	15	1	2d+ 28	10	42											
魔法のダブルバレル 射程50m、装填2、ダメージ+4 (+20000G)	2H	20		2d+ 27	10	44											
バヨネット ダブルバレル	2H	5		2d+ 27	10	25	15										
魔法のバスターライフル+1 単体バレットMP+2でk+10 装弾数3 射程50m	2H	20		2d+ 27	10	45											

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	49 m	147 m

回避	防護点
2d+ 24	8

HP
85

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 28	2d+ 20

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 22	2d+ 26

MP
112

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	17	39			

装備品	説明
頭 Fマジスフィア大	OPスナイパーレンジ アドバンスド・ボム、リーアレンジ
耳 Fスフィア大	OPアドバンスド・ボム、ホーミング、レーザー
顔 Fスフィア大	OPオートガード2、ジェノサイド、ヒーリングシャワー
首 Pインジェクター	
背中 マジスフィア大	OPタゲサ、ヒルバレ、アドバンスド・ボム
右手 サバイバルグローブ	
腰 バレットポーチ	
足 Fスフィア大	OPレジストボム、クイックローダー、ハイブリッド
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手 Fマジスフィア大	OPスーパーノヴァ、マインドボム、フラッシュボム

その他メモ	自動失敗 チェック
サバイバルグローブ 装飾品：手 サバイバルゲームに適したグローブに、凸砂としての執念が焼き付いて戦闘に適したグローブと化したものです。所持しているガンに特殊カスタムが施される性質すら付与されました。 設定上は両手に装備されるものですが、ゲーム的には片手装備となります。 この装飾品を装備した状態で装備するガンは、「異常体特攻」の性質が付与されます。	□□□□⑤
「突撃スナイピング」 2Hガンを装備した状態で通常移動を行う際、補助動作で行使可能な魔導機術の行使とそのガンを使用する場合に限り射撃攻撃が行えます。 この時装備している2Hガンは命中+6され、C値が11されます(最小8まで)。 また、1Rに1回の主動作に限り、「ガンの射程距離-攻撃対象までの距離」を半分にした数値が「バレット」の威力に加算されます(ショットガン等の範囲攻撃は、最も近い攻撃対象までの距離を参照します)。	□□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉕ □□□□㉙ □□□□㉚

