キャラクター名: ラムダ

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	15
冒険者Lv	10	経歴	家族に魔法使いがいる		
経験点	40		家族から探されている		
			物心ついたときにはひとりだった		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	12	4	7	36	6
		敏捷度	9		3	25	4
体	5	筋力	6	1	3	15 + 2	2
		生命力	9		5	19 + 3	3
心	8	知力	3	2	3	16 + 2	3
		精神力	7	1	3	19	3

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	10						
マギテック	10						
スカウト	9						
エンハンサー	1						

戦闘特技					
トレジャーハント	2120p		p		p
ファストアクション	2123p		p		p
影走り	2120p		p		p
ターゲッティング	1-280p		p		p
両手利き	1-283p		p		p
武器習熟A/ガン	1-281p		p		p
MP軽減/マギテック	1-283p		p		p
二刀流	1-281p		p		p
	p		p		p
	p		p		p
	p		p		p
	p		p		p
	p		p		p
	p		p		p
	p		p		p
	p		p		p
	p		p		p
	p		p		p
	p		p		p

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	10	16	14	12

鎧と盾		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ハードレザー		13		3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能			合計値	0	3

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+ 16	11	14											
デリンジャー 射程10m,装填数2	1H	1	1	2d+ 17	10	14											
デリンジャー 射程10m,装填数2	1H	1	1	2d+ 17	10	14											
デリンジャー 射程10m,装填数2	1H	1	1	2d+ 17	10	14											
デリンジャー 射程10m,装填数2	1H	1	1	2d+ 17	10	14											
デリンジャー 射程10m,装填数2	1H	1	1	2d+ 17	10	14											
デリンジャー 射程10m,装填数2	1H	1	1	2d+ 17	10	14											
平和恐怖症+1 射程50m,装填数1,ダメージ+1 魔法の武器+1 ロングバレルオーダーメイド化+1 専用化	2H	15	1	2d+ 17	10	14											

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	25 m	75 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
52

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 13

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 13	2d+ 13

MP
49

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	10	13			

装備品		説明
頭	スカベンジャーの帽子	1体に1回だけ貴重な戦利品がある時、戦利品決定の出目+2
耳	スマルティエの耳飾り	スマルティエの装飾品。プラチナ製
顔	スマルティエのモノクル	スマルティエの装飾品
首	幸運のお守り	戦利品決定の出目に＋1
背中	ウェポンホルダー	武器や盾を背中に保持できる
右手	スマルティエの怪力の腕輪	スマルティエの装飾品
腰	マギスフィア(中)	
足	バレットポーチ	弾を24発まで収納
その他	マギスフィア(小)	魔動機術の行使に必要

装備品		説明
左手	知力の腕輪	

その他メモ

エルフのシューター。色素が薄く、また常に微笑みを浮かべており穏やかな印象。
聡明なエルフにしては珍しく、頭はあまり良くない。しかしその指先の細やかな作業や身のこなしは他の追随を許さない優秀さを誇る。
冒険者学校にはある貴族からの推薦で入っているが、特に血縁というわけではないらしく、謎めいている。
今日も彼は微笑みをたたえどこか儚げに、そこにいる。

彼は幼少の頃に人さらいに攫われ、売られたとある貴族の『物心ついたときから戦士として育てればどうなるだろうか』という狂った遊びの中で育った。
物心ついたとき彼はひとりで簡素な部屋に住まわされており、日々の糧は小窓から出されるシューターとしての訓練課題をこなすことでしか手に入れることはできなかった。
そうして彼が10歳になった時、初めて部屋の戸が開き外に出た。そしてそこには自分と同じような子供が何人かおり、そして彼はその日の訓練課題【動かなくるまで撃ち一人だけ残れ】通り、最後に立っていたのは彼だけであった。

自動失敗チェック

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

キャラクター名: ラムダ

プレイヤー名:

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
戦争恐怖症+1 射程50m,装填数1,ダメージ+1　魔法の武器+1　ロングバレルオーダーメイド化+1　専用化	2H	15	1	2d+ 17	10	14											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

言語	会話	読文	言語	会話	読文	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		

名誉アイテム	点数	名誉アイテム	点数	名誉アイテム	点数
冒険者ランク取得	500				
専用化	100				

名誉点 所持 300 /合計 900

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット（支給品）	○□□○□□
弾丸(12発)x5	○□□○□□
(残弾)x33	○□□○□□
ヒーリングポーション	○□□○□□
魔香草x5	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
魔晶石(5点)x2	○□□○□□
アウェイクンポーション	○□□○□□
マナチャージクリスタル	○□□○□□
装備売却	○□□○□□
活性弾(12発)	○□□○□□
魔晶石(3点)x5	○□□○□□
月光の魔符	○□□○□□
装備破棄	○□□○□□
ウォーターバルーンx4	○□□○□□
（残り）x4	○□□○□□
衝撃弾x10	○□□○□□
（残り）x10	○□□○□□
断空弾x10	○□□○□□
（残り）x10	○□□○□□
銀の弾丸x10	○□□○□□
（残り）x10	○□□○□□

所持金	預金・借金
55692 G	G