キャラクター名	プレイヤー名
Dr.アーチャー	

種族	レプラカーン	**種族特徴**	暗視、見えざる手、姿なき職人		
生まれ	射手	**性別**	男性	**年齢**	年齢不詳の壮年
冒険者Lv	15	**経歴**	学者5Lv		
			貴族5Lv		
経験点	0				

		能力値	**A-F**	**成長**	**他修正**	**能力値**	**ボーナス**
技	12	**器用度**	12	34		58	9
		敏捷度	6	1		19	3
体	6	**筋力**	12	2		20	3
		生命力	12	1		19	3
心	5	**知力**	12	60		77	12
		精神力	12	2		19	3

技能	**Lv.**	**技能**	**Lv.**
シューター	14	アルケミスト	5
マギテック	15	ライダー	1
スカウト	13		
レンジャー	9		
セージ	9		
エンハンサー	1		

戦闘特技

ルーンマスター	IB34 p	武器習熟A/ガン	1-281p
トレジャーハント	2120p	ターゲッティング	1-280p
ファストアクション	2123p	武器習熟S/ガン	1-281p
影走り	2120p	魔法収束	1-291p
トレジャーマスター	3143p	魔法制御	1-291p
治癒適性	2122p	武器の達人	3-212p
不屈	2123p	命中強化	2-230p
ポーションマスター	2123p	狙撃	1-293p
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
マナセーブ	2123p		p

言語	**会話**	**読文**
巨人語	○	
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
現地	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

□□□□□キャッツアイ		
○タンデム		
□□□□□パラライズミスト		
□□□□□△バークメイル		
□□□□□ヒールスプレー		
□□□□□ポイズンニードル		
□□□□□リーンフォース		

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	14	23	17	17

鎧と盾	ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧　つきまとう栄光なきマナコートプラス		1	0	8
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動　etc)				
回避技能		合計値	0	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
死に近い自傷のデスペラード 最大装填数2発、射程：2(60m)、基本価格80000、アビス強化2回(12000×2)(命中力+1、C値−1)	2H	20	4	2d+ 30	10	36											
バヨネット ※装着したガンと同じ。2Hガンに装着・着脱可能(主動作)。シューター技能、《武器習熟：ガン》を適用可能。	2H	※	0	2d+ 26	10	30	15										
ボルツスウォーム 《狙撃》不可。最大装填数12、射程：2(20m)、基本価格4800。EPp120。	2H	5	2	2d+ 27	10	14	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	**通常移動**	**全力移動**
3 m	21 m	63 m

回避	**防護点**	**HP**
2d+ 0	8	66

魔物知識/弱点	**先制力**
2d+ 21	2d+ 17

生命抵抗	**精神抵抗**	**MP**
2d+ 18	2d+ 21	66

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	15	27			

	装備品	説明
頭	ラル=ヴァイネの羽冠	手番終了時、MP9点消費して1d6/5~6なら主動作1回を追加/1R1回。【ヘイスト】との併用不可。EPp139
耳	専用マギスフィア(小)	魔動機術の行使に必要。知力+2(魔動機術の魔力)。装備部位：任意
顔	狩人の目	魔物知識判定時、成功：命中力+1、失敗：Lvのみ判明。EPp140
首	(通常時)ディスプレイサー・ガジェット	装備部位：任意。「装備部位：その他」を得る。装備解除時で装飾品も落下。EPp149
背中	野伏のセービングマント(1000+8000)	要レンジャー技能3Lv。「マント」+「背中」の装飾品を追加装備できる。/魔法ダメージを与える効果に対し、回避力判定や生命・精神抵抗力判定に失敗した際、被魔法ダメージ-4。
右手	宗匠の腕輪(器用度+2)	対象能力値に+ボーナス、判定直後に割ると達成値+2。
腰	多機能グリーンベルト(35000+1000)	装備者は自身や対象が自然環境に(Ⅰp108)にいるものとして技能や能力を使用したり、効果を適用する。
足	バレットポーチ+通常弾(12発)×2	※所持品の欄に記載。
その他	平準の指輪　注)複数装備不可。	最高能力値−1、最低能力値+2(複数ある場合は任意)。上昇した能力値の判定直後に割ると最高能力値で代用判定。

	装備品	説明
	(交換用)ひらめき眼鏡	見識・探索判定+1
	決死のはちまき	《捨て身カウンター》を得る。敵攻撃自動命中&最大ダメージ、反撃自動命中。1R1回。
	+ウェポンホルダー改	武器や盾、1H/2Hのアイテムを保持。戦闘準備や補助動作で取り出しor収納可能。
左手	叡知の腕輪(知力+2)	対象能力値に+ボーナス、判定直後に割ると達成値+2。
	+アルケミーキット	賦術を使用可能。装備部位：右手、左手、腰、その他
	正しき信念のリング	精神抵抗力判定+2

その他メモ

アイテム関連)
・平準の指輪(最高能力値ー1、最低能力値+2)
⇒通常、知力ー1、敏捷度+2。
⇒壊した場合、知力77(+12B)で代用判定。【ダブルアップ】時、知力154(+25B)で代用判定。
・宗匠の腕輪、叡知の腕輪(器用度、知力+2)
⇒平準の指輪装備時、能力値上昇無効。割る用に
専用武器
ボルツスォーム4800+魔力の矢16800+ウェポンホルダー改5000

武器のアビス強化
①命中力+1

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名: Dr.アーチャー

プレイヤー名:

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
ベルトポーチ	○□□○□□
保存食(一週間分)	○□□○□□
食器セット	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
専用スカウト用ツール	○□□○□□
アンロックキー	○□□○□□
	○□□○□□
専用マギスフィア(小)x5	○□□○□□
専用マギスフィア(中)x20	○□□○□□
専用マギスフィア(大)x10	○□□○□□
	○□□○□□
平準の腕輪x19	○□□○□□
巧みの指輪(器用度+1)x3	○□□○□□
宗匠の腕輪(器用度+2)x2	○□□○□□
知性の指輪(知力+1)x3	○□□○□□
叡知の腕輪(知力+2)x2	○□□○□□
	○□□○□□
魔晶石(3点)x10	○□□○□□
魔晶石(5点)x30	○□□○□□
マテリアルカードA(緑)x50	○□□○□□
マテリアルカードS(緑)x10	○□□○□□
マテリアルカードA(黒)x5	○□□○□□
マテリアルカードS(赤)x5	○□□○□□
不要なアビスシャードの現金化x48	○□□○□□
月光の護符+1x3	○□□○□□
月光の護符+2x2	○□□○□□
月光の護符+3	○□□○□□
陽光の護符+1x3	○□□○□□
陽光の護符+2x2	○□□○□□
陽光の護符+3	○□□○□□
消魔の守護石(3点)(HPの2乗×100G)	○□□○□□
魔力の太矢x12	○□□○□□
バレットポーチx10	○□□○□□
+通常弾(12発)x20	○□□○□□
バレットポーチ(特殊弾(a)(b))x2	○□□○□□
(a)衝撃弾x12	○□□○□□
(a)断空弾x12	○□□○□□
(b)+活性弾(12発)	○□□○□□
(b)+潜水弾 ※12発所持x12	○□□○□□
魔香のパイプ(1H)	○□□○□□
薬師道具セット(2H)	○□□○□□
酒の種(10粒)	○□□○□□
ヒーリングポーション+1(※威力20+22HP回復)x10	○□□○□□
魔香草(※威力0+18MP回復)x30	○□□○□□
魔香水(※21MP回復)x30	○□□○□□
夢幻の薬	○□□○□□
熱狂の酒x2	○□□○□□
アンチマジックポーション	○□□○□□
デクスタリティポーションx2	○□□○□□
	○□□○□□
誘導の宝玉 ※使用コスト先払いx2	○□□○□□

所持金 53 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数
冒険者ランク：〈始まりの剣〉★6	4000
専用武器(50)×3	0
専用鎧(50)×1	0
専用スカウト用ツール(50)×1	0
専用マギスフィア(100)×多数	0
専用装飾品(50)×いくつか	0
専用装飾品(50)×いくつか	0
野伏のマント(20)1000g	0
多機能ベルト(20)1000g	0
誘導の宝玉	0

名誉点 所持 0 /合計 4000