キャラクター名: アンシュ・ライトアーム・ホイッツァー

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	射手	性別		年齢	15
冒険者Lv	3	経歴			
経験点	63				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	9			18	3
		敏捷度	9			18	3
体	5	筋力	9			14	2
		生命力	11			16	2
心	7	知力	9	2		18	3
		精神力	6			13 + 1	2

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	3		
マギテック	3		
スカウト	1		
アルケミスト	1		

戦闘特技

ターゲッティング	1-280p		p
両手利き	1-283p		p
	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	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

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	6	5

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	クロースアーマー		1		2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		0	2

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
ロングボウ 射程20m	2H	12		2d+ 6	10	5	22										
サーペンタインガン 射程10m,装填数3	1H	1		2d+ 6	11	6											
サーペンタインガン 射程10m,装填数3	1H	1		2d+ 6	11	6											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 0	2

HP
25

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
23

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	3	6			

装備品		説明
頭	ラル=ヴェイネの髪飾り	ラル~ヴェイネシリーズ 同装飾品の総数-2分精神値にプラス
耳	マギスフィア小	
顔		
首		
背中	矢筒	矢を12本収納可能
右手		
腰	ラル=ヴェイネのガーターベルト	
足	ラル=ヴェイネのおしゃれ靴	
その他	バレットスリンガー	弾丸を１２発収納可能

装備品	説明
左手	

その他メモ

ホイッツァーさんちのアンシュちゃん。
父は武器商人ギルド、ライトアーム商会のお偉いさん。
母はとある田舎の村の娘で、父は商売でさまざまな地を渡り歩くうち、母と出会い、やがてアンシュが生まれた。
5歳ごろまでは一緒に暮らしていたが、その後父は商売の為に家を出た。その後連絡は取れていない。
残された母は、父の残したお金とさまざまなアイテムを使い、武器屋を開店。
商売の腕はあまりなかったようで、細々と続けていたが、やがて過労により倒れる。
母はそのまま亡くなってしまったが、最後に父を頼るように言い残す。オーレルム地方のどこかにいる事を教えてもらい、娘の証になると、ライトアーム商会の割札を渡される。
それらを渡した母は安心したようにこの世を去ってしまった。
簡単に葬式を済ませたアンシュは、旅立つ決心をする。
それは父親に会う為ーでは無かった。。

自動失敗チェック

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

キャラクター名: アンシュ・ライトアーム・ホイッツァー

プレイヤー名:

一般装備品	(消耗チェック)
スカウトツール	○□□○□□
マテリアルカード（白）Bx5	○□□○□□
マテリアルカード（白）A	○□□○□□
矢（12本）x2	○□□○□□
徹甲矢12本x2	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
携帯食料	○□□○□□
	○□□○□□
ナイフ	○□□○□□
マレットx3	○□□○□□
ジャベリン	○□□○□□
ハンドアックス	○□□○□□
	○□□○□□
弾丸x2	○□□○□□
活性弾	○□□○□□

所持金 1482 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0