

キャラクター名
ハンジョー・プシュカ

プレイヤー名

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	射手	性別	男	年齢	7才
冒険者Lv	11	経歴	特定の色を激しく嫌っている、嫌っていた 忘れられない恐怖を体験したことがある 引きこもっていたことがある		
経験点	2240				

技	8	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	5	51		64	10
体	5	敏捷度	1	10		19	3
		筋力	6	13		24	4
心	9	生命力	6	29		40	6
		知力	17	55		81 + 2	13
		精神力	7	40		56	9

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	9		
マジテック	11		
セージ	3		
エンハンサー	1		

戦闘特技		値	修正
精密射撃	218	p	p
武器習熟/ガン	221	p	p
MP軽減/マジテック	223	p	p
両手利き	223	p	p
二刀流	221	p	p
武器習熟II/ガン	221	p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドレイク語	○	
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○
バジリスク語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術		値	修正
キャッツアイ			

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 1153 /合計 1153	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	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	9	19	12	13

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	スプリントアーマー	15		5
盾				
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													
								3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
サーペンタインガン	1H	1		2d+ 19	11	27															
射程10m、装填3																					
デリンジャー	1H	1	1	2d+ 20	10	27															
射程10m、装填2																					
デリンジャー	1H	1	1	2d+ 20	10	27															
射程10m、装填2																					

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
マジスフィア (小) x2	○□□○□□
保存食1週間分	○□□○□□
弾12発x5	○□□○□□
マジスフィア中	○□□○□□
	○□□○□□

ラーリスの夢葉x4	○□□○□□
	○□□○□□
魔晶石 (3) x15	○□□○□□
魔晶石 (10) x2	○□□○□□
	○□□○□□
所持金 0	預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	19 m	57 m	2d+ 0	5	73

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 18	2d+ 0	2d+ 17	2d+ 20	89

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	11	24			

装備品	説明
頭 とんがり帽子	魔物知識 + 1
耳 マジスフィア小	
顔 狩人の解析鏡	魔知失敗で名前判明、成功で命中 + 1
首 マジスフィア小	
背中 インテリアニマルサック	探索魔知危険覚醒感知 + 1
右手 マナリング	
腰 ガンベルト	12発収納
足 マジスフィア大	フローティング加工
その他マジスフィア中	

装備品	説明
左手 叡智の腕輪	

その他メモ	自動失敗チェック
角が生えた	□□□□⑤
セイラー (水夫)	□□□□⑩
ハースマン (牧童)	□□□□⑬
キースミス (鍵職人)	□□□□⑳
以前は家の手伝いで牧童をしていたが、生来の気まぐれで水夫になった。しかし牧童ののんびりとした生活から一転した水夫たちの荒々しい生活に耐えられず逃亡。水夫時代に受けたいじめ(タビット・ハラスメント)がもて、引きこもってしまうようになる。	□□□□㉑
水夫時代を思い出すため、白と青(水夫服)が嫌い。ストレスが溜まりすぎると水夫時代を思い出してスイッチが入り、幼児退行・・・幼児退行してしまう。	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕