

キャラクター名  
ユウ

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	男	年齢	20
冒険者Lv	6	経歴	かつて信頼できる友人がいた		
経験点	5400		大怪我をしたことがある 命を助けられたことがある		

技	8	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	7	4	2	21	3
体	4	敏捷度	11	1	2	22	3
		筋力	9			13	2
心	9	生命力	6			10	1
		知力	10	5		24	4
		精神力	10			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	6		
マジテック	5		
エンハンサー	1		

戦闘特技			
精密射撃	218 p		p
武器習熟/ガン	221 p		p
両手利き	223 p		p
射手の体術	2121 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			
キャッツアイ			

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	6	9	10	8

鎧と盾		必要 ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	ハードレザー		13		4
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	10	4

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
デリンジャー 射程10m、装填2	1H	1		2d+ 9	10	10											
デリンジャー 射程10m、装填2	1H	1		2d+ 9	10	10											
テンペスト 射程30m、装填6、ダメージ+1	2H	10		2d+ 9	11	11											
形見の銃 射程20m、装填3、命中+1	1H	5	1	2d+ 10	10	9											
形見の銃 射程20m、装填3、命中+1	1H	5	1	2d+ 10	10	9											
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	22 m	66 m	2d+ 10	4	28

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 7	2d+ 9	34

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	5	9			

装備品	説明
頭 鍔つき帽子(聖印)	能力補正なし。昔友人からもらった物。信仰はキルヒア
耳	
顔	
首 マギスフィア小	首からぶら下げている。
背中 マギスフィア大	
右手 敏捷増強の腕輪	
腰 バレットポーチ	
足 マギスフィア小	靴のアクセサリー
その他マギスフィア中	

装備品	説明
左手 器用増強の腕輪	これで命中基準値が10になった

<p>— その他メモ —</p> <p>人間のマギシュー。火力を上げ、短期決戦で決める感じな立ち回りを目指す。とはいっても補助的な役割もやっていきたい。 てなことでシューター、マジテック優先。かつ他の魔法もほしい。 現状はフリストあたりを狙っている。信仰はキルヒア。 目的はC値-1の魔法。これを覚えればパーティ全体の火力も上がるため。</p> <p>技能は両手利き、射手の体術あたりを。残りは二刀流、武器習熟ガンを2まで。 鷹の目、精密射撃。残り何かを覚えて合計9。 後衛よりならマギかフリのMP消費あたりか。魔法/数か。 魔力強化も面白いかもしれない。魔法支援込みなら魔法誘導も。 一応エンハンサーでキャッツアイを取得。不安な命中も少しはマシになるかと。他の練技はレンジャー技能もほしいので、経験点と要相談。</p>	<p>自動失敗 チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑮</p> <p>□□□□⑳</p> <p>□□□□㉑</p> <p>□□□□㉒</p> <p>□□□□㉓</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉕</p>
--	---

