

キャラクター名
サンプルさん2

プレイヤー名

種族	ドワーフ	種族特徴	暗視、剣の加護/炎身		
生まれ	射手	性別		年齢	
冒険者Lv	7	経歴			
経験点	500				

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	器用度	14		4	24	4
	敏捷度	4		1	11	1
体	筋力	8		2	18 + 2	3
	生命力	8		2	16 + 2	3
心	知力	4		1	11 + 1	2
	精神力	14		5	25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	7		
マジテック	5		
レンジャー	2		
エンハンサー	1		
アルケミスト	1		

戦闘特技			
精密射撃	218 p		p
武器習熟A/ガン	1B31 p		p
武器習熟S/ガン	1B31 p		p
命中強化	1B32 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	○	○
ドワーフ語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術			
キャッツアイ			
パラライズミスト			

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	7	11	8	10

鎧と盾		必要 ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	チェインメイル		18	-1	6
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	7	7	

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
バスターライフル+1	2H	20	-1	2d+ 11	10	14											
<small>銃弾数: 射程50m, パレット系のMPを追加で2消費すると威力+10。ただし、範囲射撃には適用できない</small>																	
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	11 m	33 m	2d+ 7	7	39

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 10	2d+ 11	40

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	5	7			

装備品	説明
頭 フローティングスフィア(中)	OP: ショットガンパレット,ソリッドパレット
耳 フローティングスフィア(中)	OP: エフェクトパレット,ヒーリングパレット
顔	
首	
背中 バレットポーチ	
右手 筋力の腕輪	
腰 ブラックベルト	
足 マナスフィア(小)	OP: ターゲットサイト
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手 知力の指輪	

その他メモ	自動失敗 チェック
命中: 2d+11+1+1 (猫目/タゲサ込み。さらにパラライズミストで補正可能)	□□□□⑤
ダメージ: k30@10+14+1 (ソリッドパレット・バスターライフル適用時。期待値=23.0。 ショットガンパレットは21.0*5)	□□□□⑩
	□□□□⑮
	□□□□㉓
回避: 2d-1 (防護点 6+1(オートガード使用時))	□□□□㉔
	□□□□㉕
	□□□□㉖

