

キャラクター名 ルーナ・ノクス	プレイヤー名
--------------------	--------

メインクラス	スカウト	Lv.1:		レベル	13
サポートクラス	ガンスリンガー	Lv.1:	ガンスリンガー	性別	女性
称号クラス				年齢	15歳
種族	ヴァーナ			境遇	親友
出自 (効果)	鍛冶屋			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	26	26	6	26	6	8
ボーナス	3	8	8	2	8	2	2
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正							
能力値	3	11	8	2	10	3	4

HP	109
MP	113
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	緋色の悪夢 (スカーレットナイトメア)	10m	0	31	0	0	0	0	0
左手	真紅の揺り籠 (クリムゾンクレイドル)								
頭部	闇夜の帽子					2			
胸部	アボイドクローク				1	9			
補助	トリックマント					5			
装身具	鷹の目								
能力値			11	0	8	0	3	18	8
スキル	オーバーパス、魔導銃、ラピディティ、ハンティングアイ、ウェアウォーカー、マクスアン4		5	33	2			1	5
その他	鷹の目、漆黒の星、クイックホルスター		1	3				3	
総計(右)			17	67					
総計(左)			17	36	11	16	3	22	13
総計(両)									m
ダイス数			5 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10	2		12	+ 3 d
トラップ解除	11			11	+ 4 d
危険感知	10	2		12	+ 3 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	ハイHPポーション×6
異次元バッグ	ハイMPポーション×8
小道具入れ	毒消し×2
●ブラディスタールビー	万能薬×1
●小さな星飾り (漆黒の星相当)	蘇生薬×1
●クイックホルスター	
●ロープ、火打石	シースベルト
ポーションホルダー	
●ハイMPポーション×3	ランチボックス
●ハイHPポーション×2	●野菜×5

現在重量:	29	所持金:	41235	預金・借金:	
最大重量:	30				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オーバーパス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	狼族、移動力+5m、行動値に+1							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果:	武器攻撃を行う。2体以上対象でダメージに+ [SL×2]							
ピアシングストライク	3	5	DL直前					
効果:	ダメージ増加。武器攻撃のダメージ+3D							
インタラプト	1		効果参照				1/ナリオ	
効果:	skmdy							
キャリバー	1		アイテム					
効果:	キャリバー取得 攻撃基準値[CL+3]							
キャリバーガンパード	5		アイテム					
効果:	攻撃力+15 重量:6 部位:双							
アームズマスタリー:魔導銃	1		パッシブ					
効果:	命中+1D							
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果:	回避+1D							
ガンプレイ	1	4	セットアップ	10m	単体	器用		
効果:	対象の【精神】と対決。達成値に+ [SL×2] する。勝利で【逆上】付与							
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身	自動成功		
効果:	盾未装備時、回避判定と同時に。回避達成値に+ [SL+2]							
バレットレイブ	1	3	効果参照	至近	自身	自動成功		
効果:	魔導銃の武器攻撃と同時に使用。、エンゲージ対象のリアクション-1D							
スペシャライズ:魔導銃	1	5	パッシブ					
効果:	指定武器の命中+SL、ダメージ+SL							
ラピディティ	1		パッシブ					
効果:	【敏捷】判定+2							
デスターゲット	1	6	マイナー					
効果:	メインプロセスの魔導銃のダメージに+【敏捷】							
ハンティングアイ	1		パッシブ					
効果:	射撃攻撃のダメージ+3							

1レベル時 ワイドアタック1 ピアシングストライク1 インタラプト1  
キャリバー1 キャリバーガンパード1

ベルヴェに住む鍛冶屋の子供(父親はクロシェット・ノクス(美鈴アバター)、母親はブルーム・ノクス(咲夜アバター))、下にちょっと身体の弱い妹セレーネ・ノクス(フランアバター)がいる。

両親は魔法と錬金術を応用した特殊な加工法で武器や道具を瘴気から護る“気防鍛冶師”として名の知れた職人。

父親が錬金術の技術とモンクとしての氣功法で下地をつくり、母親がそれに魔法で定着、循環、浄化を行うという説明されたけど理解できない製法で加工しているらしい。二つ名は“氣功による防護”と“瘴気を制御する希望”と“所詮、瘴気を完全制御は出来ないという希薄な夢”だという自嘲が込められている……。らしい。すべて、両親が冗談交じりに話してくれたことなので本当かどうかはわからない。

父親が錬金術を習ったのが、チルの親のアーデリィで、自身も身を守る手段として、チルを護る手段として、錬金術を習う。……結果、錬金術の知識と、ある程度の制御技術は身についたが、ポーションをつくれれば毒が出来、錬金銃を組みあげればハンドガンサイズしかつくれず、錬金術の道は断念する。

ならば、せめてチルを護ろうと、深淵なる迷宮で冒険者の人が見つけてきた魔導銃を参考に、改良、改造を続け今の二丁拳銃をなんとか作り上げた。その冒険者もガンスリンガーであったため、使い方を学び今に至る(パチュリアアバター「ロック・シャッテン」。チエルナじゃないよ！ 仲間に小悪魔アバターのアコ「リラー・タイン」と大妖精アバターのメイジ「フィリ・グロース」とルミアアバターのウォーリア「ダスク・ルミア」がいるそうだ。ギルド「セブンカラース」)。

性格は好奇心旺盛で突っ走り気味。それを2歳年上のチルが諫めるということが多い。

※修行を始めたきっかけ？  
ベルヴェなので、最低限の防御手段として、チルも錬金術を習っている。自分も習っていたけど、上手くできないけど、まぁ、ハンドガンみたいなのは出た。→どこかで試し撃ちみたいなの？→それをセレーネに自慢したくて、連れ出す→発作→さらに敵が出て来てさあ大変！→ロックたちに助けられる→魔導銃の基礎部分とロックからガンスリの技を習うべく修行を始める……。

キャラクター名  
ルーナ・ノクス

プレイヤー名

所持品			
野菜 × 4			
耐毒符 × 1			
理力符：光 × 2			
飛翔符 × 1			
飛翔符 × 1			
チル製作投光機			
ベルヴェの灯火			
自宅			
香水 × 2 (フレーバー別)			
自分用の上等な替えの服			
●くさび × 3			
小型ハンマー			
冒険者セット			
使用済リスト			
ラヴィちゃんへのお礼の品			
レイルの実家へのお土産			
焦げた上等な可愛い服			
セレーネの誕生日用の服とかアクセとか一式			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
カウンターショット	1		判定直後	武器	単体	命中	1/シナリオ	
効果：	対象の攻撃の命中判定以上を出せば攻撃失敗に。							
カリキュレイト	1		イニシアチブ				1/シーン	
効果：	イニシアチブを得る。未行動でなければならず、使用後に行動済になる。							
ワイルドセンス	1		パッシブ					
効果：	【感知】判定+2							
ウェポンフォーカス	1		パッシブ					
効果：	《スペシャライズ》で指定した武器のダメージ+5							
ジャッジメント	1		戦闘前	視界	場面(選択)	自動成功		
効果：	対象の【行動値】に+2。拒否可能。							
マークスマン	4		パッシブ					
効果：	射撃攻撃のダメージ+ [SL×5]							
アキュレイト	1		パッシブ					
効果：	【器用】判定+1D							
ストレイトショット	1		パッシブ					
効果：	射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1D							
アデンダム	1	8	イニシアチブ				1/シナリオ	
効果：	イニシアチブにメインプロセス。行動済みにならない。							
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中	1/シーン	
効果：	攻撃の命中判定後。勝利で攻撃を失敗にできる。							
ダブルショット	1	9	メジャー					
効果：	射撃2回。「単体※」が対象で、2回目はDRIに+3D。1回目が命中必須。							
バーサタイル	1		クリンナップ		自身	自動	1/シナリオ	
効果：	シナリオ回のスカウトのスキルの使用回数を1回回復。							
カッティングプラン	1	8	マイナー					
効果：	武器攻撃のダメージは、スキルやアイテムによって軽減できない。メインプロセス終了まで持続。							
アルケミーノウリッジ	1		パッシブ					
効果：	錬金術に関する【知力】判定+1D							
リサーチ	1		パッシブ					
効果：	【感知】の情報収集判定に+1D							
トレーニング：器用	1		パッシブ					
効果：	【器用基本値】+3							
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果：	装備品の限界重量+5							
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果：	トラップ探知+1D。失敗しても作動しない。							
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果：	【敏捷基本値】+3							
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果：	所持重量基準値×2							
サーチリスク	1		パッシブ					
効果：	危険感知+1D							
ビジランテ	1		パッシブ					
効果：	隠密感知/隠密化+1D							

