

キャラクター名	プレイヤー名
マグナ	

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り 精神抵抗+6 毒/呪い/病気ダメージ-6
生まれ	密偵	性別	男
		年齢	20
冒険者Lv	15	経歴	
経験点	1350		

技	16	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	5	21		42	7				
体	5	敏捷度	6	19		41 + 1	7	コンジャラー	13		
		筋力	8	29		42	7	スカウト	13		
心	6	生命力	10	11	2	28 + 2	5	レンジャー	5		
		知力	10	19		35 + 2	6	エンハンサー	12		
		精神力	9	15		30	5	アルケミスト	6		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p	魔力撃	1-292p
投げ攻撃	225 p	武器習熟A/格闘	1-281p
カウンター	2120p	変幻自在	1-282p
鎧貫き	1B39 p	マルチアクション	1-292p
ルーンマスター	1B34 p	命中強化	2-230p
バトルマスター	3143 p	練体の極意	2-231p
トレジャーハント	2120 p	武器習熟S/格闘	1-281p
ファストアクション	2123 p	頑強	1-279p
影走り	2120 p		p
トレジャーマスター	3143 p		p
治癒適性	2122 p		p

練技/呪歌/騎芸/賦術	
》Δストロングブラッド	》Δパークメール
》Δガゼルフット	》パラライズミスト
》マッスルベア	》Δマナスプラウト
》キャッツアイ	》アーマーラスト
》デーモンフィンガー	
》ジャイアントアーム	
》スフィンクスノーレッジ	
》Δケンタウロスレッジ	
》リカバリィ	
》ワイドウィング	
》Δジプロフェシー	
》Δトロールバイタル	
》ヴォーパルウェポン 赤:2	
》ヒールスプレー 緑:10	

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			
グラップラー	15	22	22	22
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	魔法のコンバットバトラーズーツ		10	1	1
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値	23	3	

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
全部乗せ魔力撃	1H	5	4	2d+ 28	10	55	10										
基礎17 習熟3 + 魔力撃14 練技6 賦術2 魔武器1																	
パワーリストカスタム	1H拳	5	1	2d+ 25	10	26	10										
専用・魔法のパワーリスト兼発動体																	
熊、巨腕、スフィ、ヴォパ				2d+ 2		9											
3+2+1+2																	
魔力撃				2d+ 2		20											
猫目、悪魔指			3	2d+ 27		22											
カードシューター				2d+		0											
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	44 m	132 m

回避	防護点
2d+ 23	3

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	13	19			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 20	2d+ 20	2d+ 26	71

装備品	説明
頭 魔拳のアスタリスク (盾舜六花)	斬魄刀：盾舜六花
耳 ラル=ヴェイネの金鎖	
顔 賢者の足跡章エンブレム	
首 スマルティエの銀鈴	
背中 野伏の英雄のマント	ブレスダメージ-2
右手 俊足	
腰 多機能真・ブラックベルト	
足 ラル=ヴェイネのダウフルカー	
その他野伏のセービングマント	回避・抵抗の失敗時、魔法ダメージ-4

装備品	説明
(金鎖) 幸運のお守り	戦利品ダイスロール+1
(銀鈴) 多機能グリーンベルト	
(野伏) ウェポンホルダー	カードシューター置き場
左手 スマルティエの観智の腕輪	
(多機能) スマルティエの武造帯	リカバリィの回復量に生命力Bを追加する
(野伏) スマルティエの風切り布	補助動作で10秒間命中・回避+2、3分に1回

その他メモ	自動失敗
雷 弱点を突いた場合、自身は操霊魔法の魔力、相手は精神抵抗で判定を行い、対象は次の手番必ず最後に行動する。MP4点	チェック
炎 弱点を突いた場合、自身は操霊魔法の魔力、相手は精神抵抗で判定を行い、10 秒間対象の発生させる物理ダメージを-4。MP7点	□□□□⑤
ドレイン 適用ダメージの半分だけ自身の HP を回復させる。MP13点	□□□□⑩
水 弱点を突いた場合、自身は操霊魔法の魔力、相手は精神抵抗で判定を行い、対象は以降に行う最初の行動に-1 する。MP10	□□□□⑮
○アンチマジック 魔法ダメージを受けた時、10 秒間、以降自身が受ける全ての魔法D -1。累積。	□□□□⑳
始解：双天帰盾、私は拒絶する	□□□□㉑
1R に一回だけ。[射程:接触]、対象に発生したHP推移を一段階前へ。この能力はそのダメージに付随して発生したMPの減少や特殊効果にはなんの影響も与えません。精神力を[1+(この能力によって無効にしたHPの減少量/8 切りあげ)]点減少させ、連続 6	□□□□㉒
時間の睡眠を行うことによるのみ回復。	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

