

キャラクター名
シグナム・ルナラクス

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[風、銀+2]		
生まれ	傭兵	性別	女性	年齢	23
冒険者Lv	11	経歴			
経験点	2220				

技	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	7	22		36 + 1	6
体	15	敏捷度	9	11		27 + 1	4
		筋力	3	1		19	3
		生命力	5	4		24	4
心	8	知力	11	5		24	4
		精神力	9	8		25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
グラブラー	11		
マジテック	1		
スカウト	9		
エンハンサー	9		
アルケミスト	4		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p	超頑強	2-228p
投げ攻撃	225 p	牙折り	2-232p
カウンター	2120p		p
鎧貫き	1B39 p		p
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123 p		p
影走り	2120p		p
武器習熟A/格闘	1-281p		p
投げ強化	1-281p		p
踏みつけ	1-282p		p
頑強	1-279p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ガゼルフット	
マッスルベアー	
ストロングブラッド	
ケンタウロスレッグ	
ジャイアントアーム	
デーモンフィンガー	
スフィンクスノレッジ	
リカバリィ	
パラライズミスト	
ヒールスプレー	
ヴォーパルウェポン	

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	11	17	15	14
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 たどたどしいバトラスーツ		10	1	
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	グラブラー	合計値	16	1

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	
脆弱なイージーグリップ <small>投げを強化、アビス強化+1命中、アビスカースにより被魔法ダメージ+1点</small>	2H	1	1	2d+ 18	12	15	10											
ハードブッカー <small>グラブラー専用。パンチを強化</small>	1H拳	5	1	2d+ 18	11	15	10											
栄光なきパワーアングル/パワーアングル <small>グラブラー専用。キックを強化、アビス強化：C値-1、アビスカース：絶対命中しない</small>	1H#	10	-1	2d+ 16	9	15	20											
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	28 m	84 m

回避	防護点
2d+ 16	1

HP
87

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	1	5			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 13

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 15	2d+ 15

MP
28

装備品	説明
頭 マギスフィア (小)	
耳 勇者の証・技	
顔 ひらめき眼鏡	見識判定、探索判定+1
首 熊の爪	
背中 ウェポンホルダー	
右手 巧みの指輪	
腰 多機能ブラックベルト	
足 軽業のブーツ	転倒しなくなる
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手 俊足の指輪	
ブレードスカート	近接攻撃を達成値4以上で回避した時10+技能Lv+【筋】@10で反撃

その他メモ	自動失敗 チェック
☆煌翼真化 (こうよくしんか) 異貌化中のみ補助動作で発動化。 HPを「冒険者Lv点×1.5点(端数切上)」失い、1Rの間「飛行能力(近接命中・回避+1)」 武器「靱尾(用法:2H# 命中+1 威力11 C値12(踏みつけキック後に使用可))」	□□□□⑤
☆煌気円斬 (こうきえんざん) 補助動作で発動。MPを「冒険者Lv点」失い、 「射程形状対象：起点30m1体」「行動判定：冒険者Lv+敏捷B」「抵抗：半減」「威力【精神】冒険者Lv@9」 「純エネルギー属性」の魔法ダメージを与える攻撃を行う。	□□□□⑩
○魔障賦煌 (ましようふこう) ダメージを与えない魔法・練技・呪歌・賦術・特殊能力・練気法に対する回避・抵抗失敗時に発動。 HPを「その判定の差分値+冒険者Lv×2」点失い、抵抗に成功扱いとする。	□□□□⑮
○爆魔煌壁 (ばくまこうへき) ダメージを与える魔法・練技・呪歌・終律・特殊能力・練気法に対する回避・抵抗失敗時に発動。 MPを「その判定の差分値+冒険者Lv」点失い、抵抗に成功扱いとする。	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

