

キャラクター名  
霧夜 律花

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	斥候	性別	女性	年齢	
冒険者Lv	10	経歴			
経験点	0				

技	10	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	10	7		27 + 2	4
体	6	敏捷度	10	4		24 + 2	4
		筋力	8	7		21	3
		生命力	8	3		17	2
心	5	知力	10	5		20	3
		精神力	6			11	1

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	10		
マジテック	7		
スカウト	10		
セージ	9		
エンハンサー	5		
アルケミスト	4		

戦闘特技	
トレジャーハント	2120p
ファストアクション	2123p
影走り	2120p
鋭い目	2120p
弱点看破	2121p
マナセーブ	2123p
スローイング	1B30p
必殺攻撃	1B38p
回避行動	1B29p
両手利き	1B32p
二刀流	1B30p

言語	会話	読文
エルフ語		○
交易共通語	○	○
ドワーフ語		○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
グラスランナー語		○
シャドウ語		○
ミアキス語	○	
ソレイユ語	○	
リカント語		○

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	
ラビットイヤー	
ケンタウロスレッグ	
クリティカルレイ	
パラライズミスト	
ヴォーパルウェポン	
インスタントウェポン	

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			
グラップラー	0			
フェンサー	10	14	14	13
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク			
鎧	ソフトレザー	筋力	7	回避力	3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2	
回避技能	フェンサー	合計値	16	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
流水	1H	10	1	2d+ 15	9	14	40										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 <sub>m</sub>	26 <sub>m</sub>	78 <sub>m</sub>

回避	防護点
2d+ 16	3

HP
47

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	7	13			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 12	2d+ 14

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 11

MP
62

装備品	説明
頭 マグスフィア (小)	OP:タゲサイ
耳 フロティングスフィア (中)	
顔 フロティングスフィア (大)	
首	
背中	
右手 疾風の腕輪	
腰	
足	
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手 宗匠の腕輪	

その他メモ		自動失敗 チェック
▼見切り【忍】 敵の攻撃を見切り、大きく体勢を崩させ、反撃の隙を生み出す。連続して見切り続ける事で相手の体幹を完全に崩しきる事も出来る。対象と自身とが接触状態にあり、尚且つ敵の攻撃が【剣/槍/斧】による場合に発動可能。敵の命中判定に対して回避判定を行ない、この時の出目の差が【6】以上あれば、攻撃を【無効化】した上で、敵味方の手番に関わらず、攻撃判定を行なう事が可能。更にこの技能で敵の攻撃を無効にした際、対象に【体幹】という特殊な状態異常効果を付与。この状態異常は一定値以上対象に付与し続けると体勢を完全に崩した状態となり、判定を無視した上で行動回数とは関係なく、【▼忍殺】へ移行する事ができる。体勢を崩すだけの【状態異常：体幹】を付与する為には、対象のレベル分だけこの状態異常を付与しなければならない。但し隠密判定に成功しているなど、特殊な条件下なら体幹が一定値まで蓄積されていなくとも【忍殺】を発動できる。また、出目の差については自身と対象とのレベル差分だけ差し引く事ができる。逆に対象のレベルが上の場合はその分だけ上乗せされる。体幹は敵手番が終了した時点で【1】ずつ除かれていくが、対象のHPが【30%以下】になった場合、蓄積した体幹ゲージの減少が発生しなくなりす。		□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕ □□□□㉖

