

キャラクター名 _____

プレイヤー名 _____

種族	メリア	種族特徴	繁茂する生命		
生まれ	練体師	性別		年齢	
冒険者Lv	9	経歴			
経験点	2000				

技	9	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	4	5		18 + 1	3	ファイター	9		
体	9	敏捷度	4	6		19 + 1	3	スカウト	7		
		筋力	4	4		17	2	エンハンサー	4		
心	11	生命力	12	4		25	4	アルケミスト	3		
		知力	1	1		13	2				
		精神力	5	2		16 + 2	3				

戦闘特技		
タフネス	2122p	p
トレジャーハント	2120p	p
ファストアクション	2123p	p
全力攻撃	1-286p	p
防具習熟A/非金属鎧	1-282p	p
防具習熟S/非金属鎧	1-282p	p
回避行動	1-279p	p
頑強	1-279p	p
		p
		p
		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
□□ キャッツアイ	○極高所攻撃
□□ マッスルベアー	
□□ ガゼルフット	
□□ △アンチボディ	
○探索指令	
○騎獣の献身	
○高所攻撃	
○攻撃阻害	
○人馬一体	
○特殊能力開放	
○超高所攻撃	
○騎獣強化	
□□ チャージ	
○超攻撃阻害	

名譽アイテム	点数
名譽点 所持 0 /合計 0	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	9	12	12	11
グラップラー	0			
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	ドラゴンスケイル	14	1	6	
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			1	3	
回避技能		ファイター	合計値	14 10	

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
狂戦士の剣 非売品	1H	17		2d+ 12	10	11	27										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
_____	○□□○□□
_____	○□□○□□
_____	○□□○□□
_____	○□□○□□
_____	○□□○□□
_____	○□□○□□
_____	○□□○□□
_____	○□□○□□

所持金	-13500	G	預金・借金	G
-----	--------	---	-------	---

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 _m	20 _m	60 _m	2d+ 14	10	84

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 10	2d+ 13	2d+ 12	18

装備品	説明
頭 決死	
耳	
顔	
首 熊の爪	
背中	
右手 巧みの指輪	
腰 多機能ブラックベルト	防護点+1
足	
その他	

装備品	説明
左手 俊足の指輪	
アルケミーキット	

その他メモ	自動失敗
<p>狂戦士の剣（非売品）が面白い性能だったので、なんと、全力攻撃を宣言する限りにおいてSSランク武器並の性能を発揮するのであるメリアは睡眠を必要としないので装備を脱ぐ必要がない点に着目、低レベル時に呪いを受け、その後片時も剣を手放していないと言ったことも可能ではないか？</p> <p>と、言う前提のもとで考察したサンプルデータ</p> <p>低筋力ファイターの攻撃力としてはトップレベルであると思う</p> <p>純ファイタービルドなので基本的に自傷ダメージはHPに受けることになる。劣化ガイスタールと思えば良い</p> <p>ダメージのリカバリー性を重視するならばスカウトではなくレンジャーをサブ技能にするべきか？（その方が狂戦士らしさは増す</p>	<p>チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑱</p> <p>□□□□⑳</p> <p>□□□□㉓</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉕</p>