キャラクター名

プレイヤー名

種族	リカント	種族特徴	獣変貌		
生まれ	密偵	性別		年齢	
冒険者Lv	13	経歴			
経験点	-101000				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	5	10		28	4
		敏捷度	8	15		36	6
体	5	筋力	7	6		18	3
		生命力	8	12		25	4
心	7	知力	9	2		18	3
		精神力	2	9		18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	13		
マギテック	2		
スカウト	9		
エンハンサー	11		
アルケミスト	3		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p	武器習熟S/格闘	1-281p
投げ攻撃	225 p	飛び蹴り	2-229p
カウンター	2120p	頑強	1-279p
鎧貫き	IB39 p	武器の達人	3-212p
バトルマスター	3143p		p
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
影走り	2120p		p
鎧貫き	1-292p		p
変幻自在	1-282p		p
武器習熟A/格闘	1-281p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
リカント語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

技能

	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	13	17	19	16
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

	ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧				
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	19	0

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
投げ 投げ攻撃のデータ	2H	0		2d+ 17	12	19	10										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 1200 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	36 m	108 m

回避	防護点
2d+ 19	0

HP
79

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 15

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 17	2d+ 16

MP
24

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	2	5			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

2.0環境では不遇と言われたキック特化型。2.5に伴う仕様変更で一気に実用的になったような気がする
ブラックベルト＋チキンベルトでFAで増えた主動作で１回後ろに戻るという事もできるのは？と思ってる。※飛び蹴りがもう１回発動する

▽育成方針など▽
《変幻自在》は自由枠か？バトルマスターで十分なら別の特技でも良い。《飛び蹴り》を含めた三連脚すべてに《鎧貫き》を乗せるためだけにある
LV１３時点で《武器の達人》を取り、投擲武器をエンハンサー技能で投げるイメージ。
牙生やして噛み付いた方が習熟が乗るがエンハンサー技能なので鎧貫きが乗らない。その場合は武器の達人の代わりに宣言特技を習得
変幻自在を初期から習得することで低レベルから型としての動きは完成しているのもポイント。
飛び蹴りを両手利きにすればわりと標準的な鎧貫きグラップラーだと思う。
標準グラとの差別化ポイントは武器の費用は半分で済むこと、両手がフリーなこと、マイナス面はLV13以降の火力でやや負けること

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟