

キャラクター名  プレイヤー名

<b>種族</b>	メリア	<b>種族特徴</b>	繁茂する生命		
<b>生まれ</b>	軽戦士	<b>性別</b>	女	<b>年齢</b>	24歳
<b>冒険者Lv</b>	15	<b>経歴</b>	前世は快樂殺人犯		
<b>経験点</b>	1550		女神に招待されたため転生した 日本とアメリカのハーブだがアメリカ人、日本在住		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	
<b>技</b>	10	<b>器用度</b>	5	3	40	58	9
		<b>敏捷度</b>	4	3	85	102	17
<b>体</b>	8	<b>筋力</b>	6	5	40	59	9
		<b>生命力</b>	18	5	40	71	11
<b>心</b>	11	<b>知力</b>	4	1	40	56	9
		<b>精神力</b>	6		40	57	9

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	15						
プリースト/AQUA	5						
レンジャー	9						
セージ	1						

戦闘特技					
治癒適性	2122p			p	p
不屈	2123p			p	p
ポーションマスター	2123p			p	p
斬り返し	1-286p			p	p
頑強	1-279p			p	p
鎧貫き	1-292p			p	p
変幻自在	1-282p			p	p
全力攻撃	1-286p			p	p
マルチアクション	1-292p			p	p
魔法拡大/数	1-289p			p	p
かぼう	1-285p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p
	p			p	p

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ	必要					
					ランク	筋力	回避力	防護点		
ファイター	0									
グラップラー	0									
フェンサー	15	24	32	24			5			
シューター	0									
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)										
回避技能							フェンサー	合計値	235	173

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				
ミドウラス	振2H	0	218	2d+243	10	54	51														
ミドウラス	突2H	0	218	2d+243	9	54	46														
上記同様				2d+																	
				2d+																	
				2d+																	
				2d+																	
				2d+																	
				2d+																	

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3 <sub>m</sub>	308 <sub>m</sub>	929 <sub>m</sub>	2d+235	173	1004	神聖魔法	5	238			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+	136	2d+ 196	2d+205	2d+226	377						

装備品	説明	装備品	説明
頭			
耳			
顔			
首	リトルウィング		落下ダメージを-20
背中	ミドウラス		神器(取り外し不可)185cmある
右手			
腰	不屈のバックル		ガンや魔力の矢/太矢の攻撃を精神抵抗で耐える
足	軽業のブーツ		転倒しなくなる
その他緑色のテストメント			

その他メモ	自動失敗チェック
武器:ミドウラス	
チート能力:対象の命と能力とステータスを奪い取る	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> ⑤
自分の身から決して離れない、鎌の収納場所は背中、奪い取る効果は永続、奪い取った能力とステータスはバフデバフ扱いとならない、命中の範囲は自身の全力移動範囲内、自身が対象を視認あるいは存在を確認出来ていれば視界に収めていなくても奪い取ることが出来る、数に制限はない	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
36/1の確率で気が逸れて失敗する、ようはファンブルしたら失敗	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
奪い取った命は自分の寿命に加算される	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
鎌を無理矢理カリオペから離すと何処にあると道中に何があるかと飛んで帰ってくる(その際カリオペに対してダメージは発生しない)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕
一定期間(約1か月)人を殺さないと勝手にSAN値が減る、人間を食せば戻る	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉙
鏡が大嫌い	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉚

