キャラクター名
シェルマレーナ・ジキータ

プレイヤー名

種族	ドワーフ	種族特徴	暗視、剣の加護/炎身		
生まれ	神官	性別		年齢	
冒険者Lv	7	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	17	6		28 + 2	5
		敏捷度	5	2		12	2
体	6	筋力	9	2		17 + 1	3
		生命力	6	1		13	2
心	9	知力	4	1		14	2
		精神力	9	3		21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	7		
プリースト	4		
フェアリーテイマー	2		
エンハンサー	1		

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	7	12	9	10
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	リュンクスベスト		8	2	3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	グラップラー	合計値		11	5

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
イージーグリップ+1 グラップラー専用、投げ強化、魔法の武器化、ランク効果により投げ攻撃の命中+1	1H拳	1	2	2d+ 14	12	12	0										
パワーアンクル グラップラー専用、キック強化	1H#	10	-1	2d+ -1	9	1	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 11	5

HP
36

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 10

MP
41

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	6			
妖精魔法	2	4			

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
カウンター	2120 p		p
鎧貫き	IB39 p		p
防具習熟A/非金属鎧	IB31 p		p
武器習熟A/格闘	IB31 p		p
投げ強化	IB30 p		p
マルチアクション	IB39 p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	○
妖精語	○	

装備品		説明
頭		
耳	聖印（ザイア）	
顔	宝石ケース	
首	ポーションインジェクター	セット済ポーションを補助動作で使用可能
背中	ウェポンホルダー	武器を1つ、補助動作で着脱可能
右手	宗匠の腕輪	
腰	ブラックベルト	
足	韋駄天ブーツ	
その他		

装備品		説明
左手	剛力の指輪	

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
ビビッド		
モラル		
レジスタンス		

その他メモ

神官拳士シェルマレーナ/妖精使いver.
ペットはオースの対象外になることも多いので、サモンフェアリーでウィルオウィスプなどLv3の妖精を呼ぶことにした型。
妖精に回復を補助させることが出来るようになった他、少し浮いた経験点でエンハンサーを取得。練技は勿論キャッツアイ。
また、より高レベルで作成する場合は、いっそのこと防具習熟を捨て、魔力撃＆魔力撃強化を取ると投げの命中や威力がより安定するかも知れない。
現時点でもインファイトを取ることにより、命中のさらなる底上げは可能。
ただしここまですると、人型蛮族とのタイマンに特化したピーキーなキャラになってしまうが…。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
シェルマレーナ・ジキータ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
ミュージックシェル（レ）	○□□○□□
ミュージックシェル（モ）	○□□○□□
ミュージックシェル（ビ）	○□□○□□
宝石セット	○□□○□□
魔晶石（5点）x3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
ヒーリングポーション+1x3	○□□○□□
魔晶石（3点）x3	○□□○□□
着替えセット（1週間分）	○□□○□□
保存食（1週間分）	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□