

キャラクター名 シュートライド・リッドアイ (スティープ) 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	男	年齢	100歳前後
冒険者Lv	15	経歴			
経験点	-350290				

技	4	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	10	17		31	5
体	7	敏捷度	3	3		10	1
		筋力	7	11		25	4
心	9	生命力	9	28		44	7
		知力	5	19		33	5
		精神力	11	22		42	7

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	15						
プリースト/ザイア	15						
レンジャー	15						
エンハンサー	11						
アルケミスト	8						
ウォーリーダー	15						
アーティザン	13						

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
ルーンマスター	1B34p		p
バトルマスター	3143p		p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
韋駄天	3142p		p
縮地	3143p		p
かばう	1-285p		p
防具習熟A/盾	1-282p		p
ガーディアン	1-279p		p
ディフェンススタンス	1-287p		p
魔法拡大/数	1-289p		p
防具習熟S/盾	1-282p		p
挑発攻撃	1-287p		p
防具の達人	3-213p		p
	p		p
	p		p

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	15	20	16	19
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク			
鎧	アストラルガード	筋力	回避力	防護点	
盾	マナタイト銀鱗の煌盾	13	1	7	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					3
回避技能	ファイター	合計値	18	16	

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
ロングスピア	1H両	23	0	2d+ 20	10	20	28										
オウダーメイド+3 銀製 魔法の武器 妖精武器5属性																	
マナタイトスヴェルSS<打>	2H	25	2	2d+ 22	12	21	60										
回避+1*毒耐性以外の被ダメージを1点軽減*専用盾→敏捷+2*防護点6+1*筋力+10*盾重量				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	10 m	30 m	2d+ 18	16	106
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+	0/X	2d+ 20	2d+ 22	2d+ 24	89

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	15	20			

装備品		説明
頭	差配の宝冠	回復量を先に振って振り分ける
耳	リガアイネの金鎖	
顔	アイソアーマスク	遠隔攻撃誘引 /赤の眼鏡2000
首	奇跡の首飾り	生死判定振り直し
背中	野伏のセビガマト	回避・抵抗失敗時魔法ダメージ-4点
右手	正しき信念のリング	
腰	ブラックベルト	
足	専用浄化の聖印	別地方のMP増加がなくなる
その他アルケミーキット		

装備品		説明
	グリーンバルト	常に自然環境にいる
	ウエホノルガー改	
左手	<月神の指輪>	

その他メモ

<挑発攻撃>は絡みつき系の対策としてもとるのはアリだと思う
回避型でHP78のPCが当たるときつかった覚えはあるが、防護点6点のPCだったから、スティープの固さなら多分頑強取らなくても頑張れると思う
動物幻獣系にサポート入れるし。
ただディフェンススタンス・回復魔法と相性が悪くなるんだよなあ。
補助での回復も充実させるならなんとかなるかなあ。

MP回復するときはマナ

生命 (HP、抵抗) >精神 (抵抗、器) >知力 (先制) >器用 (薬草) >筋力(15まででOK)>敏捷
7習熟S/ディフェンススタンス (宣言) /頑強>拡大数 (宣言) タフネス/不屈/かばうII宣言カウントしなくなる

自動失敗チェック
 ⑤
 ⑩
 ⑮
 ⑳
 ㉕
 ㉙
 ㉚

