

キャラクター名 流星拳<シューティング>スター>メザリア(メザリア・グラメオ) プレイヤー名 _____

種族	ルーンフォーク	種族特徴	暗視、HP変換		
生まれ	魔動機師	性別		年齢	
冒険者Lv	14	経歴			
経験点	5940				

技	12	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	12	30		54	9	グруппラー	14		
体	8	敏捷度	6	30		48	8	マジテック	11		
		筋力	12	22		42	7	スカウト	11		
心	6	生命力	12	24		44	7	エンハンサー	11		
		知力	12	24		42	7				
		精神力	6	30		42	7				

戦闘特技			
追加攻撃	220 p	魔力撃強化	IB32 p
投げ攻撃	225 p	命中強化	IB32 p
カウンター	2120p	マルチアクション	IB39 p
鎧貫き	IB39 p	足さばき	IB29 p
ルーンマスター	IB34 p	飛び蹴り	IB38 p
バトルマスター	3143 p		p
トレジャーハント	2120 p		p
ファストアクション	2123 p		p
影走り	2120 p		p
両手利き	IB32 p		p
魔力撃	IB39 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ガゼルフット	
マッスルバアー	
ビートルスキン	
ケンタウロスレッグ	
ジャアントアーム	
スフィンクスルレッグ	
デーモンフィンガー	
リカバリ	
バルーンシートショット	
フェンリルバイト	

名誉アイテム	点数
真・ブラックヘルム	80
多機能**ヘルム	20
装飾品専用化	100
防具専用化	50
名譽点 所持 850 /合計 1100	

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グруппラー	14	23	22	21
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 防弾加工のタイト加工のアミコート+1		18	1	4
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	グруппラー	合計値	23	6

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
イグナイト製クレイジーメオ	1H拳	15	1	2d+ 26	9	22	25										
牙	2H	1		2d+ 22	9	18	11										
バルーンシート	1H投	1		2d+ 22	11	18	40										

一般装備品	(消耗チェック)
陽光の魔符x10	○□□○□□
月光の魔符x10	○□□○□□
魔晶石20点x25	○□□○□□
70-ティンク`スフィア大x19	○□□○□□
	○□□○□□
バルーンシート`x20	○□□○□□

所持金	522330	預金・借金	G
-----	--------	-------	---

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
10 m	50 m	150 m	2d+ 23	6	83

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 19	2d+ 21	2d+ 22	77

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	11	18			

装備品	説明
頭 70-ティンク`スフィア大	OPアソシ2d6で選択,ライソMP-1
耳 70-ティンク`スフィア大	OPオカ`MP-1
顔 マ`スフィア小	OPタ`サMP-1
首 血水晶のチョーカー	破壊するとHP20回復.装備中最大HP-5
背中 そよ吹きマント	対射撃攻撃回避力+1
右手 信念のリング	
腰 真・多機能ブラックヘルム	
足 70-ティンク`スフィア大	OPソ`ル`MP-1,17ポ`ソD+2,10`カイ`ソMP-3
その他 熊王の牙	マッスルバアー`更に+1

装備品	説明
左手 小熊の爪@DG	マッスルバアー+1
70-ティンク`スフィア大	OPリビ`クMP-1

その他メモ	自動失敗チェック
アカリリの左銃,流星拳<シューティング>スター>メザリア. リリの最初の仲間.天邪鬼な性格で口が悪い.リリを利用するつもりで近づいたが,誠実な彼に影響されて丸くなっていった. 領民に裏切られ,大切な仲間を奪われた事で怒りに目覚め,領民に復讐する事を誓った.	○□□□⑤ ○□□□⑩ ○□□□⑮ ○□□□⑳ ○□□□㉕ ○□□□㉙ ○□□□㉚
【クレイジーメオ】 「ビ`ック`ハン」 ○常動型. メザリアが戦闘を開始してから経過したラウンド`数に応じて,全Bがラウンド`数*2,主動作の回数がラウンド`数分増加していく. この能力は,3ラウンド`毎にリセットされる. 例:1r時B+0主動作+0,2r時B+2主動作+1,3r時B+4主動作+2,4r時B+0主動作+0,5r時B+2主動作+1 「スパー`ノ`ア`/冒険者Lv+知力B/生命抵抗/半減」	