

メカスキル ルール

メカは通常の方法で成長することは有りません。現在のクラスLVをベースに、各種ステータスとBPは装備している武器（最大8個）とそのランクに応じて、最大HPは防具の重量（盾含む）に応じて変化していきます。また、LPは通常通り計算してください。

BPは装備武器のランクの合計+8となります。

メカはHPとLPを通常の方法で回復することができません。その代わりに経験値を消費して回復することになります。回復量はHPの場合、経験値1点につき現在のクラスLV×10点になります。戦闘中に回復する場合は1Rの行動を必要とします。LPの場合は1点につき経験点2点が必要になります。LPの回復は戦闘中には行えません。

各ステータス = $LV \times 6 + (上昇ステータス \times 3) \times 武器ランク$

例：メカLV2のキャラクターがランク2の長剣を装備した場合の腕力
 $2(LV) \times 6 + 3(武器上昇値) \times 2(武器ランク) = 18$
 が腕力となります。

例：メカLV2のキャラクターがランク2の長剣、両手大剣、杖、銃を装備した場合ステータスはそれぞれ、
 腕力=24、体力=24、器用さ=30、素早さ=18、知力=24、精神=12、愛=18、魅力=18
 となります。

最大HP = $LV \times 30 + LV \times 防具重量の合計$

例：メカLV2のキャラクターがチェーンメールとガントレットで武装した場合のHP
 $2(LV) \times 30 + 2(LV) \times 11(チェーンメール+ガントレットの重量) = 82$
 チェインとガントレットの素材をガーラル（重量6）に変更している場合のHP
 $2(LV) \times 30 + 2(LV) \times 23(チェーンメール+ガントレットの重量) = 106$

初級クラス

クラス名	概要	必要スキル	クラス特性
メカ	誰が、どのようにして造り出したのか詳細は不明ですが、あらゆる武器を使いこなす機械の戦士です。自意識を持ち人々との交流も可能です。	銃 武器スキル（任意） フィールドスキル（任意） 記憶術	メカはステータスを上昇することができません。ステータスは現在の装備品とクラスLVで決定されます（メカに重量制限は有りません）。また、メカは休息によって回復することができず、術法や技、道具による回復もできません。メカの回復には経験値を消費します。（このクラスはキャラクター作成時にしか選択できません）。

メカ装備ステータス対応表

名前	上昇ステータス
小型剣	器用さ、魅力、愛
細剣	素早さ、素早さ、知力
長剣	腕力、器用さ、愛
大型剣	腕力、体力、器用さ
曲刀	素早さ、知力、魅力
刀	腕力、精神、魅力
両手大剣	腕力、体力、体力
片手斧	体力、素早さ、精神
両手斧	腕力、体力、愛
棍棒	知力、精神、愛
杖	知力、知力、魅力
打槍	腕力、体力、愛
衝槍	器用さ、素早さ、精神
弓	器用さ、精神、魅力
銃	器用さ、器用さ、素早さ

※複数表記のあるステータスは重複して上昇します。