

キャラクター名
リシバル槍術兵

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	傭兵	性別		年齢	
冒険者Lv	11	経歴			
経験点	0				

技	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	11	4		22 + 1	3
体	10	敏捷度	10	5	-6	16	2
		筋力	9	9		28 + 2	5
心	4	生命力	8	12		30	5
		知力	6	3		13	2
		精神力	8	6		18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	11		
レンジャー	9		
エンハンサー	3		
アルケミスト	2		

戦闘特技			
タフネス	2122 p		p
治癒適正	2122 p		p
不屈	2123 p		p
ポーションマスター	2123 p		p
牽制攻撃	1B36 p		p
なぎ払い	1B38 p		p
全力攻撃	1B36 p		p
防具習熟A/金属鎧	1B31 p		p
防具習熟S/金属鎧	1B32 p		p
頑強	1B29 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
フェイダン	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術			
キャッツアイ☆			
マッスルベアー☆			
ビートルスキン☆			
クリティカルレイ			
ヴォーパルウェポン			

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	11	14	13	16
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	マナタイト加工のミスリルプレート	筋力	回避力	防護点	
盾	マナタイト加工のタワーシールド	27	-2	12	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	4
回避技能	ファイター	合計値	12	20	

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
ランデベヴェ	1H両	23		2d+ 15	10	17	23										
ランデベヴェ・両手	2H	23	1	2d+ 16	10	17	28										
同上				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	23 m	69 m

回避	防護点
2d+ 12	20

HP
95

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 16	2d+ 14

MP
20

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 セーフティメット	大ダメージのピンチを一度だけ無効化する
耳 石人の耳飾り	敏捷-6、防護点+1
顔 不敵の仮面	気絶からの回復時、HPを追加で10点回復する
首 小熊の爪	マッスルベアーの効果+1
背中 野伏のサーマルント	
右手 巧みの指輪	壊すと13点上昇
腰 ブラックベルト	防護点+1
足 韋駄天ブーツ	
その他アルケミーキット	

装備品	説明
ウェポンホルダー	武器や盾を背中に1つ保持出来る
左手 怪力の腕輪	壊すと14点上昇

その他メモ	自動失敗
【リシバル集団運槍術】は本当に集団運用を想定しているのか?と言う疑問からスタートした企画	チェック
流派秘伝を完全に使いこなす一般兵(前衛担当)	□□□□⑤
隊長とセット運用で同成長回数PCに勝てるのか?と言うのがテーマ	□□□□⑩
※以下エネミーデータ	□□□□⑮
リシバル槍術兵	□□□□⑳
知能:人間並み 知覚:五感 反応:中立	□□□□㉕
言語:交易共通語、地方語 生息地:さまざま	□□□□㉙
	□□□□㉚

