

キャラクター名
リスリット・オーヴァージ

プレイヤー名

種族	ヴァルキリー	種族特徴	戦乙女の光羽、戦乙女の祝福		
生まれ	射手	性別	女	年齢	19歳
冒険者Lv	11	経歴	今でも使う決め台詞を持っている		
経験点	2040		異種族の友人がいる まだ恋をしたことがない		

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	8		32	5	シューター	11		
敏捷度	6			18	3	マギテック	10		
筋力	7	2		16	2	セージ	8		
生命力	9	3		19	3	エンハンサー	6		
知力	6	17		30	5	アルケミスト	2		
精神力	7	5		19	3	ウォーリーダー	11		

戦闘特技		言語	会話	読文
鋭い目	2120 p	エルフ語	○	
弱点看破	2121 p	交易共通語	○	○
精密射撃	1B30 p	神紀文明語		○
武器習熟A/ガン	1B31 p	汎用蛮族語	○	
武器習熟S/ガン	1B31 p	魔神語	○	
両手利き	1B32 p	魔動機文明語	○	○
鷹の目	1B30 p	魔法文明語	○	○
二刀流	1B30 p	妖精語	○	
	p	妖魔語	○	
	p			
	p			

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	鉄壁の防陣Ⅳ：無敵
ビートルスキン	堅陣の構え
メディテーション	神速の構え
アンチボディ	鉄壁の防陣Ⅴ：鋼城
スフィンクスノレッジ	鉄壁の防陣Ⅴ：槍塞
デーモンフィンガー	
バークメール	
パラライズミスト	
軍師の知略	
鉄壁の防陣Ⅰ	
鉄壁の防陣Ⅱ：鉄鎧	
鉄壁の防陣Ⅱ：堅体	
鉄壁の防陣Ⅲ：甲盾	
鉄壁の防陣Ⅳ：反攻	

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	0			
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	11	16	14	13

鎧と盾		必要 ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	スプリントアーマー		15		5
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能				合計値	0 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
D-リベリオン 装填数4 射程10m ※備考有	1H両	5	1	2d+ 17	10	19											
D-リベリオン 2H用ステ	2H	3	2	2d+ 18	10	20											
メンタルインパクト 装填数4 射程10m ※備考有	1H	5	1	2d+ 17	20	19											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	18 m	54 m	2d+ 0	6	52
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 13	2d+ 16	2d+ 14	2d+ 15	51	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	10	15			

装備品	説明
頭 パワードナイトゴーグル	MP1消費し、10秒間暗視を得る。
耳 ゴールデン耳栓	呪歌に対する抵抗に+2。
顔 栄光の軍師徽章	鼓法をランク2から使用できる。
首 カースレベリオン	「魔神」に対するダメージ+3、受けるダメージ-3。
背中 英雄のマント	ブレスのダメージを-2
右手 フローティングスフィア(大)	OP: ホーミングレーザー レジストポム テレグラフ
腰 ブラックベルト	多機能化+アルケミーキット
足 バレットポーチ	弾丸を合計24発まで収納。
その他フローティングスフィア(大)	OP: レザパレ ヒルパレ ショットガン

装備品	説明
迷彩ローブ	野外の隠密判定+2
左手 信念のリング	
アルケミーキット	マテリアルカードの保持、展開に必要
ディスプレイサー・ガジェット	顔

その他メモ	自動失敗 チェック
クラリッサ・リースフェルトと同郷の友人、呼び方は「リッサ」クラリッサからは「リット」 射撃の腕はクラリッサには勝らなかったものの指示や作戦立案に関しては優れていた。 突破のクラリッサ、後方支援のリスリットのリサリットコンビとして当時は相手に厄介なチームだったらしい。 突然消息を絶ったクラリッサを探さべく奮闘していたが噂を聞き付けようやく本人を見つけるに至る。 決め台詞は「貴様の罪を数える！」 人数によって"貴様等"になったりする。 クラリッサからの評価は頭が固くて胸のどかい(強調)奴、あと指示は信用できる。 基本的には冷静沈着だが、芯の部分は割とポンコツ。 想定外の事態になると結構パニックになるタイプ。 当時は大体クラリッサの一撃(ジャンプ頭突き)で落ち着きを取り戻したりしてたりしてなかつたりした。	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳ □□□□㉕ □□□□㉙ □□□□㉚

