

キャラクター名 イダテン	プレイヤー名
-----------------	--------

種族	ケンタウロス	種族特徴	半馬半人、馬人の武術、弱点(土+3)、黒炎の使い手、忌むべき血		
生まれ	軽騎兵	性別		年齢	
冒険者Lv	15	経歴			
経験点	30000				

技	10	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	14	19	14	57	9	ファイター	15		
		敏捷度	6	60	12	88 + 2	15	フェンサー	1		
		筋力	9	25	12	53	8	マジテック	1		
体	7	生命力	5	6	12	30	5	レンジャー	15		
		精神力	4	5	12	30	5	エンハンサー	6		
心	9	知力	4	35	12	60	10	ライダー	15		
		精神力	4	5	12	30	5				

戦闘特技			
タフネス	2122p	命中強化	IB32 p
バトルマスター	3143p	防具習熟A/金属鎧	IB31 p
治癒適性	2122p	防具習熟S/金属鎧	IB32 p
不屈	2123p	武器習熟A/アックス	IB31 p
ポーションマスター	2123p	痛撃	FC26p
韋駄天	3142p		p
縮地	3143p		p
魔力撃	227 p		p
なぎ払い	3146p		p
魔力撃強化	3144p		p
必殺攻撃	226 p		p

言語	会話	読文
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
ケンタウロス語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	タンデム
キャッツアイ	スーパーチャージ
ガゼルフット	縦横無尽
アンチボディ	極高所攻撃
ケンタウロスレッグ	超攻撃阻害
スフィンクスノレッヂ	八面六臂
チャージ	遠隔指示
探索指令	瞬発力
高所攻撃	
威嚇	
超高所攻撃	
トランプル	
獅子奮迅	
攻撃阻害	

名誉アイテム	点数
ダークドワーフの鍛冶師の顔見知り	100
名誉人族	250
等罪等罰の応報教団入門	100
ブレイクザスパイン	40
名誉点 所持 3510 /合計 4000	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	15	24	30	23
グラブラー	0			
フェンサー	1	10	16	9
シューター	0			

鎧と盾	必要	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧 マナタイト自動機動式スーツアーマー【アムザ】			17	1	11
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					4
回避技能	ファイター	合計値	31	15	

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	
OMイグニダイトヴォーゾエ+2 穢れの一撃加工	2H	37	2	2d+ 28	11	26	67											
				2d+														
				2d+														

一般装備品	(消耗チェック)
スピードポーションx5	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金	212400	預金・借金	G
-----	--------	-------	---

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	109 m	357 m	2d+ 31	15	90
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 25/×	2d+ 0	2d+ 20	2d+ 20	35	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	1	11			

装備品	説明
頭 決死の鉢巻	
耳	
顔	
首 獣王の爪	マッスルベアー+1
背中	
右手 敏捷の腕輪	
腰 チャンピオンのロインクロス	
足 韃靼マッスルベアー	
その他 小熊の爪	マッスルベアー+1

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗
ディルフラム博物館でケンタウロス専用の超越騎芸が出ました。その中の一つに瞬発力という、チャージのダメージ上昇を5mごとに+1から、4mごとに変更するものがあります。ケンタウロスは通常移動の距離が敏捷×2mなので敏捷力が1上がるとチャージのダメージが0.5上昇することになります。このチャージがスーパーチャージだと？ そうです、移動量は3倍になるため、敏捷度1につき1.5の追加ダメージが入ります。これはケンタウロスレッグの敏捷度+12がダメージ+18になることを意味しており、ジャイアントアームでダメージが+2なことを考えるとどれほどすごいかかわかるでしょう(巨人腕は1Rの火力がすべて上がりませんが)このキャラクターコンセプトの魅力の一つとして、縮地の効果でスーパーチャージしても行動を起こせることです。縦横無尽による追加行動や蹄の攻撃を行うことができるのです。この型の問題点として、味方の補助が絶対に必要になります。戦闘開始の位置関係を1km近く離れて良いとするGMは恐らく殆どいないでしょう。そのため、テレポートなどで距離を離す必要があります。残念ながらケンタウロスは騎芸バランスの恩恵を受けられないため、マルチアクションなどを使っても魔法を使用すると移動できなくなってしまいます。そのため、自身を遠くへ運んでくれる仲間が必要になります	チェック □□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕