

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	10
サポートクラス	モンク	Lv.1:	モンク	性別	女
称号クラス				年齢	19
種族	エルダナーン			境遇	放浪者
出自(効果)	冒険者			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	18	17	10	8	26	7
ボーナス	3	6	5	3	2	8	2
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0
他修正						6	
能力値	6	8	7	3	2	15	2

HP	99
MP	85
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ダイアナックル	至近	1	13	0	0	0	0	0
左手									
頭部	求道者の鉢巻き					2			
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	妖精の子守唄(スリープリング)					1			
装身具	豊穡の花冠								
能力値			8	0	7	0	15	9	11
スキル			2	17					
その他							3		
総計(右)			11	30					
総計(左)					7	12	18	10	11
総計(両)									m
ダイス数			4 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 3 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション*2	
ランチボックス	
ポーションホルダー	
ハイHPポーション	
火酒	
ベルトポーチ	
小道具入れ	

現在重量:	2	所持金:	15921	預金・借金:	
最大重量:	11				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フォティテュード	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果: 作成時に精神基本値+3								
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果: 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
ビートダウン	○	5	セットアップ	-	自身	自動成功	1/1d	双装備
効果: 武器命中+2、行動値+5(7d6)								
ディフェンダー	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: 物理防御+3SL(3d)								
アームズマスタリー格闘	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 格闘武器命中+1d								
ワンツープロウ	5	3	判定直前	-	自身	自動成功	SL/3d	
効果: 白兵命中判定+1d								
ペネトレイトブロウ	○	6	メジャー	武器	単体	命中	格闘使用	
効果: 敵の防御を0として白兵攻撃								
アイアンフィスト	○	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果: 武器攻撃+精神								
ラッシュナックル	○	3	ムーブ	-	自身	自動成功	格闘	
効果: 戦闘移動or全力移動を行う,同時に命中+1d。全力移動後もマイナー可能								
トリプルブロウ	○	10	メジャー	-	自身	自動成功	1/3d	
効果: 通常3回攻撃。								
ボルテクスアタック	○	-	武器攻撃	-	自身	自動成功	1/3d	
効果: 武器ダメ+10CL								
ソウルフィスト	1	4	メジャー	20m	単体	命中	格闘	
効果: 遠隔白兵:無属性魔法ダメージ+2SL								
セルフヒーリング	○	-	マイナー	-	自身	自動成功	1/3d	
効果: HPを10CL回復								
コンバットスロー	1	4	メジャー	至近	単体	命中	格闘	
効果: 白兵攻撃+2SL,命中でスリッ								
カウンタースロー	3	5	リアクション	至近	単体	命中	SL/3d・格闘	
効果: 对白兵、判定勝ちで攻撃失敗+スリッ								

エルフが格闘したっていいじゃない！がコンセプト。高い防御で攻め込んで、ワンツーストレート！ボルテクストリプルブロウは全段乗る(重要事項)

設定記録(随時更新予定)
 冒険者の両親を持った。(出自)
 その影響か、旅が好き。(境遇)
 冒険者をするのもなんとなくというか、付き合いの延長というのか……明確な目的が無い。(目的)
 肉弾戦を好む異端児なエルダナーン。
 魔法って口が回らないと嘔むし、そもそも、防く手段も結構あるわよね？だったら殴った方が確実じゃない？(本人談)
 レイラ(関係:好敵手)をワンチャンで、一人で倒す手段を確保し続けて……行けるといいなあ。
 基本的にはやっぱりお人好し。売った恩を気にしない性格とか。困ってる人は見過ごせない辺りとか。
 そろそろ殴る以外の手段も模索している。投げる(コンバットスロー)とか飛び道具(ソウルフィスト)とか色々。
 芋虫とかちょっと苦手(見た目がどうのじゃなくて、殴った時の感触がヒドイから)
 何故か物品に詳しい部分も。冒険者の一家だからだろうか？
 何か魔法相手が多いので更に魔法防御を積んで行こうと思った。白兵ならカウンタースローあるから結構防げるし。
 射撃対策どうしようかなあ……
 アリスとは旧知の仲。しかし、会うのがひさしぶり過ぎてピンと来てない(コネ:秘密)

声投下されたのでボイス文を追記
 *落ちなさい!!! (メルブラの妹様から)

