キャラクター名
カンナ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	1
サポートクラス	バーサーカー	**Lv.1:**	バーサーカー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	26
種族	ドゥームガード			**境遇**	義理の親
出自（効果）	冒険者			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	12	8	6	9	9	7
ボーナス	3	4	2	2	3	3	2
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	5	6	3	2	4	3	2

HP	37
MP	29
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	ロングスピア	至近	0	9	0	0	0	-2	0
左手									
頭部									
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	バックラー					2			-1
装身具									
能力値			6	0	3	0	3	7	10
スキル									
その他									
総計(右)			6	9	3	6	3	5	8
総計(左)									
総計(両)									m
ダイス数			3 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	4	1		5	+ 2 d
トラップ解除	6	1		7	+ 2 d
危険感知	4	1		5	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
MPポーション	

現在重量： 1		
最大重量： 11	所持金： 0	預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ファイティングスピリット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： BSを受けている時、DRに+1Dする。								
バッシュ	2	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]								
アームズマスタリー：槍	1		パッシヴ		自身			
効果： 種別：槍の武器攻撃の命中判定に+1Dする								
バーサーク	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： DRに+(SL*3)、リアクション-1D								
ソウルヒート	1	3	バーサーク	-	自身	自動成功		
効果： 「狂戦士化（SL+1）」を得る								
アンチトラップ	1		常時		自身			
効果： 罠感知、罠解除、危険感知の判定に+1する。自身が作動させたトラップに対する判定に+2する。								
アスレチック	1		常時		自身			
効果： 跳躍、登攀等の判定に+1D								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

傭兵団"フラクチャー"出身の女性
傭兵稼業自体は好きだったが、より刺激を求めて冒険者となった。

ドゥームガードとしては小型な体躯だが、その膂力は種族の例にもれず凄まじい。
冒険者としては駆け出しだが、傭兵時代に一通りの戦い方を学んでいることから戦闘能力は高い。
特に生まれ持った生命力に任せて防御を一切省みないその戦闘スタイルから繰り出す一撃は並の妖魔なら一撃で塵芥に帰すだろう。

弱点は前述の戦闘スタイルからくる防御力の低さと料理のセンス
特に後者は致命的であり、彼女の作り出した料理が武器として扱えないか傭兵団で真面目に議論されたほどである。
一応、彼女の名誉のために補足しておくと毒物が出来上がる訳ではなく純粋に不味い。
本人曰く「栄養価を計算に入れた完璧な一品」とのことだが、もう少し味に頓着してほしいというのが周囲の感想である。

なお、前述の点からわかるように彼女自身、食べ物の味には頓着しないが
お酒の味には割とうるさい、ついでに酒豪で絡み酒なので彼女とPTを組む冒険者は注意されたし。