

キャラクター名 プレイヤー名

口ツト

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	11
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	シーフ	性別	男
称号クラス				年齢	16
種族	ヒューリン			境遇	師匠
出自(効果)	放浪者			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	25	21	18	8	8	8	9
ボーナス	8	7	6	2	2	2	3
クラス修正	2	3	2	0	1	0	0
他修正							
能力値	10	10	8	2	3	2	3

HP	124
MP	84
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	影羽の剣		-2	15	0	0	0	0	0
左手	ボーンシールド		0	0	0	8	0	-2	0
頭部	刃の兜		0	0	-1	7	0	0	-1
胴部	スケイルアーマー					7			-1
補助	トリックマント					5			
装身具	ファイターズジュエル								
能力値			10	0	8	0	2	11	15
スキル	バッシュ(射撃+5)、ウェポンフォーカス(攻撃+5)、コンバトマスタリー(命中+2)、ハイボルテジ(攻撃+5)		7	18					
その他	漆黒の星		1					1	
総計(右)			16	33					
総計(左)			18	18	7	27	2	10	13
総計(両)									m
ダイス数			3 d	3 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	
ベルトポーチ	HPポーション*6
異次元バッグ	MPポーション*7
	毒消し
小道具入れ	
ロープ	野営道具
火打ち石	
ランタン	ドロップ
漆黒の星	
ジェミニカード	
ポーションホルダー	
現在重量:	33
最大重量:	62
所持金:	52124
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
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果: 作成時にフェイト+1								
バッシュ	○	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果: 武器ダメ+[SLd]								
アームズマスタリー:長剣	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 長剣命中+1d								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果: 武器攻撃と同時に使用。その攻撃を「対象:単体※」に変更、ダメ+[CL*10]								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲選択	命中		
効果: 対象2体以上で武器ダメ+[SL*2]								
スペシャライズ:長剣	○	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 長剣命中ダメ+SL								
バタフライダンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 回避+1d								
ピアシングストライク	◇	5	DR直前	-	自身	自動成功		
効果: 武器ダメ+[SLd]								
バーサーク	○	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: 武器ダメ+[SL*3]、リアクション-1d、シーン終了まで								
ウェポンフォーカス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 武器ダメ+5								
レイザーシャープ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 武器ダメ+1d								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: 白兵ダメ+[筋力]、メイン終了まで								
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: 戦闘移動か離脱を行う。封鎖からの離脱は不可。								
ギフト	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果: ダイスロール直前に使用。+2d。								
水波斬	★	10	メジャー	20m	範囲選択	命中		
効果: <水>魔法白兵攻撃								

勇者になるべく生まれてきた青年。
 神の天啓を受けたことがあるが、神の声の反響が酷くてよく聞こえておらず、聞き返すのも失礼かと思ったのでとりあえずで返事をしていたら内容がよくわからぬまま終わってしまった。そのため自身の運命については全く理解していない。
 表立って戦闘を行う勇者ではなく、背後や裏方から敵の妨害を行うサポート役こそが最高にかっこいいと思っており、自身もそうならんと日々たゆまぬ努力を重ねている。
 しかし運命には逆らえないのか、戦士としては天賦の才を持っている一方、肝心の戦闘サポートにおける才能はお世辞にもあるとは言えず、歪な成長を遂げ続けている。しかし本人は己が才についてやはり気付いておらず、今日もサポーターとして味方を支えるべく奔走する。

【備考】
 原案は自分が作ろうと思ったけど結局何もなかった創作の登場人物の一人。
 勇者としての才能を持つが本人はサポーターに強く憧れ、自称サポーターとして活動している。
 最前線で戦う戦士(イメージとしてはDQIIのローレシアの王子)としてこの上ない才能を持つが、サポーターとしての才能は残念ながらからきしで、敵の行動阻害を目的とした攻撃で相手を大打撃を与えたり、目くらましのための砂投げで多大な物理ダメージを与えたりする脳筋。
 しかし本人は、相手が致命傷を追ってぶらついているのではなく妨害が成功して動きづらくなったかと思っていない。
 ポケモンで例えると、いわくだきと称してインファイトを打ち込んだり、がんせきふうじと称してストーンエッジ打ち込んだりするような感じ。

自身が勇者と見初めた人物をサポートせんと立ち回るが、大体本人の自称"補助技"で片付けてしまう。
 先述の通り、自身は妨害が成功して敵が動きづらくなっているのとはかき考えていないため、瀕死の敵を相方に殴らせ勝利を喜んだあと、相方のことをえらい褒めちぎる。
 相方からすると、ほとんど彼がひとりりで倒した敵をこちらの手柄としてくれることに何とも言えない居心地の悪さを感じ続けることとなるため、

