キャラクター名
エルフの踊り娘／試作

プレイヤー名

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	踊り子	性別	女	年齢	
冒険者Lv	15	経歴			
経験点	500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	7		13	33 + 1	5
		敏捷度	7		15	35 + 1	6
体	5	筋力	4		17	26	4
		生命力	7		13	25	4
心	8	知力	7		8	23 + 1	4
		精神力	7		11	26	4

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7	バトルダンサー	15				
グラップラー	3						
スカウト	9						
レンジャー	5						
セージ	12						
エンハンサー	7						
アルケミスト	1						

戦闘特技					
舞い流し	bm35p	武器習熟S/ウォーハンマー	1-281p		p
タフネス	2122p	武器の達人	3-212p		p
追加攻撃	220p	命中強化	2-230p		p
投げ攻撃	225p	防具習熟S/非金属鎧	1-282p		p
バトルマスター	3143p		p		p
トレジャーハント	2120p		p		p
ファストアクション	2123p		p		p
影走り	2120p		p		p
治癒適性	2122p		p		p
鋭い目	2120p		p		p
弱点看破	2121p		p		p
マナセーブ	2123p		p		p
マナ耐性	3144p		p		p
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		p		p
必殺攻撃	1-288p		p		p
武器習熟A/ウォーハンマー	1-281p		p		p
なぎ払い	1-288p		p		p
変幻自在	1-282p		p		p

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	7	12	13	11
グラップラー	3	8	9	7
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	リュンクスベスト＋1		8	2	4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					4
回避技能	バトルダンサー		合計値	23	12

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
イグニタイト製のローゼンハーケン・カスタム イグニタイト加工、オーダーメイド(+3)、専用化	2H	22	0	2d+ 23	8	25	52										
レッグオブオナー 防護点+1	1H#	10	0	2d+ 22	12	20	40										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	36 m	108 m

回避	防護点
2d+ 23	12

HP
85

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 16	2d+ 15

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 19	2d+ 19

MP
33

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭		
耳		
顔	アイソアーマスク	防護点+1、遠隔攻撃の誘引
首	スマルティエの銀鈴	※<熊の爪>とどちらを付けるか
背中	スマルティエの風切り布	10秒(1ラウンド)の間、命中・回避+2。
右手	巧みの指輪	
腰	多機能真・ブラックベルト	要グラップラーLv.3、防護点+2
足		
その他	多機能グリーンベルト	常に自然環境扱い

装備品		説明
左手	俊足の指輪	
	レースアップコルセット	要バトルダンサーLv.3／上記までで防合計+4
	アルケミーキット	(多機能グリーンベルトによる追加)

その他メモ

※能力値は平均値で仮置き。実際に使用する際にダイスを振って決めなおす。

『ルールブック３』P.72の「冒険者レベルの平均14～15／成長回数77」で作成。
C値8を《変幻自在II》により《なぎ払いII》《必殺攻撃III》×２を重ねられる点がバトルダンサーの唯一性の1つと考えてみた。
ウォーハンマーの<ローゼンハーケン>を装備させたが、フレイルの<シルバーコメット>をアビス強化でC値-1させても良い。
いずれにせよSSランクなので、終盤までは何かしら繋ぎの武器でやり過ごす。

・C値8武器が低必筋なのでエルフにしてみたが、初期ビルドから冒険させた場合は恐らく繋ぎの武器を装備するのに苦労する。
筋力の最終目標値は22と低めな半面、途中では筋力が優先的にほしくなる都合上、最大成長値の能力は筋力とした。

・ウォーハンマー自体が低命中なので、低レベル帯の練技は【キャッツアイ】を優先習得。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
エルフの踊り娘／試作

プレイヤー名

言語	会話	読文	言語	会話	読文	言語	会話	読文
エルフ語	○	○	ライカンスロープ語	○				
巨人語	○		バジリスク語	○				
交易共通語	○	○	リザードマン語	○				
神紀文明語		○	リカント語	○				
ドラゴン語	○							
ドレイク語	○							
汎用蛮族語	○	○						
魔神語	○							
魔動機文明語	○	○						
妖魔語	○							

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
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
ガゼルフット		
マッスルベアー		
ビートルスキン		
ジャイアントアーム		
デーモンフィンガー		
ケンタウロスレッグ		
クリティカルレイ		

名誉アイテム	点数	名誉アイテム	点数	名誉アイテム	点数
ローゼンハーケン専用化	50				
多機能真・ブラックベルト	100				
レースアップコルセット	50				

名誉点 所持 2600 /合計 2800

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
マナチャージクリスタル(MP5点)	○□□○□□
マテリアルカード金Bx10	○□□○□□
マテリアルカード金Ax10	○□□○□□
保存食(1週間分)x20	○□□○□□
アビスシャードx48	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□

所持金 51140 G

預金・借金 G