

キャラクター名

プレイヤー名

マロン

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	自称:23(56{1005年現})
種族	ネフィリム(自称：ドゥアン)			境遇	放浪者
出自 (効果)	監視者			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	22	21	9	12	6	16	9	
ボーナス	7	7	3	4	2	5	3	
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0	
他修正						4		
能力値	10	9	5	4	2	10	3	

HP	112
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	S1アダマンチウムナックル	至近	1	12	0	0	0	0	0
左手									
頭部	刃の兜			3	-1	7			-1
胴部	テーゲバックの鎧				-1	9			-1
補助	キックブーツ			3	-1	3			
装身具	豊穡の花冠								
能力値			9	0	5	0	10	7	15
スキル	【フェイス:グランアイズ】 【アイアンフィスト】 【戦神の拳】		2	16					
その他	『戦士の環』			1		1			
総計(右)			12	35	2	20	10	7	13
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	2			2	+ 2 d	冒険者セット	
トラップ解除	9			9	+ 2 d		
危険感知	2			2	+ 2 d	ベルトポーチ	
エネミー識別	4			4	+ 2 d	異次元バッグ	ポーションホルダー
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d		→ハイHPポーション*2
魔術判定					+ d	キャップライト	→ハイMPポーション*2
呪歌判定					+ d		→万能薬*1
錬金術判定					+ d	小道具入れ	
						→戦士の環	ウエポンケース
						→転移石（ライン）	S1アダマンチウムナックル
							→精霊：闇のクリスタル

現在重量：	7		
最大重量：	56	所持金：	11685
		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
ジャイアントグロース	★	5	セットアップ/メイン/サブ		自身	自動成功		
効果： 「超大型」を取得し、攻撃のダメージに+2する。この効果はマイナーアクションで解除するか、シーン終了まで持続する。								
バッシュ	5	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]								
スラッシュブローウ	3	3	DR直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃ダメージに+ [(SL*)d] する。								
スマッシュ	★	5	マイナー		自身	自動成功		
効果： ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
バルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動成功	1回/1d/1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体*」に変更、ダメージに+「CL*10」する。								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：格闘	★		パッシブ		自身		格闘使用	
効果： 格闘武器を使用した命中判定に+1 d する。								
アイアンフィスト	★		パッシブ		自身		格闘使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+【精神】する。								
エナジーフロウ	5		DR直前		自身	自動成功		
効果：ダメージ増加を行う。「SL*5」点以下の任意のMPを消費（最低1）する。消費した【MP】1点につき、その攻撃ダメージに+1する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
マインドアデプト	★		パッシブ		自身			
効果： 【精神】に+2する。								
エナジースクイーズ	2		エナジーフロウ		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：「エナジーフロウ」と同時に使用する。「エナジーフロウ」の効果の「消費した【MP】1点につき、そのダメージに+1する」を「消費した【MP】1点につき、そのダメージに+2する」に変更する。								
セルフヒーリング	★		マイナー		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： HP回復を行う。【HP】を「CL*10」点回復する。								
ラッシュナックル	★	3	ムーブ		自身	自動成功	格闘使用	
効果：戦闘移動、もしくは全力移動を行なう。その移動を行なった場合、攻撃の命中判定に+1 d する。また、全力移動を行ってもマイナーアクションを行なうことができる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
ジャイアントマッスル	★		パッシブ		自身			
効果： 【筋力基本値】に+3する。								

自称「ドゥアン」の自称23歳なメイド。
実は「ネフィリム」で、実年齢は56歳。
エリンディルを観察するために、「ネフィリム」の里から派遣された。
「ネフィリム」からしたら、まだまだ若輩者。
一般社会には「ネフィリム」はほぼ馴染みがないので、面倒を避ける為に種族を「ドゥアン」ということにしている。
老い方も一般の人族とは違うので、説明するのも面倒なので23歳ということにしている。
また、種族としての面倒を避ける為に、職場を数年単位で転々としていて、ここ数年は「ライン」に滞在している。
巨人の大きさに戻ることは、隠しているつもりはないがひけらかすつもりもない。最大の理由は面倒を避ける為に、有事以外はあまり使わないことにしている。
要は彼女は面倒がとにかく嫌いなのである。

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ロングアーム	★		パッシブ		自身			
効果：「ジャイアントグロース」の効果中に有効。エンゲージしていない対象にも白兵攻撃が可能となる。白兵攻撃の「射程」に+5mする。								
ジャイアントフォース	★		パッシブ		自身			
効果：「ジャイアントグロース」の効果中に有効。武器攻撃のダメージに+6する。								
	1							
効果：								
戦神の拳	2		パッシブ		自身		格闘使用	
効果：武器を使用した命中判定の達成値に+SL、武器攻撃のダメージに+「SL*2」する。								
雷神乱舞	2	4	マイナー		自身	自動成功	シールド	SL回復
効果：白兵攻撃の「範囲（選択）」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
アームズロジック：格闘	★		パッシブ		自身			
効果：格闘武器を使用した命中判定に+1dする。								
クロススラッシュ	★	12	メジャー		自身	自動成功	片、双使用	
効果：「バッシュ」による白兵攻撃を2回行なう。この「バッシュ」はコストを消費せず、「対象：単体*」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
シックスセンス	★		パッシブ		自身			
効果：奇襲攻撃を受けた時、判定に-1dされることがなくリアクションを行なえる。								
フェイス：グランアイン	★		パッシブ		自身			
効果：攻撃のダメージに+2する。								
ベアアップ	★		パッシブ		自身			
効果：スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1dする。								
エンラージリミット	★		パッシブ		自身			
効果：携帯品の重量制限が「【筋力基本値】*2」になる。								
ブロウストライカーⅠ	★		イニシアチブ		自身	自動成功	ガード、シールド	
効果：フェイトを1点消費。すでに使用した「スラッシュブロー」の使用回数を1増やす。								
ブロウストライカーⅡ	★		フリー		効果参照	自動成功	ウォーリア	
効果：フェイトを1点消費。あなたが行なう武器攻撃の対象が行なうリアクションの判定に-1dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
インテンション	★		パッシブ		自身			
効果：【最大MP】に+CLする。								
ウエポンチェンジ	★	4	ムーブ		自身	自動成功		
効果：「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備しているアイテムを携帯品とし、携帯品の別のアイテムを「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備する。どちらか片方だけを携帯品にしたり、装備したりしてもいい。								
トレーニング：器用	★		パッシブ		自身			
効果：【器用基本値】に+3する。								
クリアバスケット	★	7	メジャー		自身	魔術判定		
効果：携帯品の重量制限に+【知力基本値】する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
オンスロード	★	8	メジャー	0sq	十字(選択)	命中判定	ガード、シールド	
効果：対象に白兵攻撃を行なう。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								