キャラクター名
アルフォンシーヌ=ブランヴィル

プレイヤー名

メインクラス	パラディン	**Lv.1:**		**レベル**	15
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**	20
種族	エルダナーン			**境遇**	略奪
出自（効果）	英雄			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	21	21	12	7	27	7
ボーナス	3	7	7	4	2	9	2
クラス修正	2	1	2	0	0	3	0
他修正						1	
能力値	5	8	9	4	2	13	2

HP	120
MP	145
フェイト	7

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ミスリルピック	至近	0	11	0	0	0	-1	0
左手									
頭部									
胴部	白のローブ					4			
補助	クイックバンド							2	1
装身具	高位聖印								
能力値			8	0	9	0	13	11	10
スキル									
その他									
総計(右)			8	11	9	4	13	12	11 m
総計(左)			8	0					
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
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	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品

現在重量：	0
最大重量：	9

所持金：

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**
フォティテュード	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時に最大MP+5								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	MP/1	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
オピニオン	1	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 精神判定に+1D								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：打撃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「種別：打撃」武器使用時、命中判定+1D。								
プリング	3	4	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： 【移動力】を30mに変更し、戦闘移動を行う。ムーブアクション終了まで持続。								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン/1	
効果： 同時に《ヒール》を使用することができ、行動済みにならない								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象の【HP】を[3D+CL*3]点回復								
ホーリーウェポン	5	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 武器攻撃のダメージに+15。シーン終了まで持続。								
アフィクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ/1	
効果： メインがアコライト、及びその上位クラス時使用可能　対象が受けるダメージを0に変更								
	1							
効果：								
メイスファイティング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：『「種別：打撃」で攻撃する時のみ使用可能』が条件のモンクスキルが「種別：打撃」の武器でも使える。その場合スキルコストに+2する。								
バイタルフォース	5	3+2	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： メインプロセスで行う武器攻撃DRに+[(SL)D]								
ハリケーンブロウ	3	3	メジャー	武器	単体	命中		
効果 :対象に白兵攻撃を行う。HPダメージを与えた場合、対象を[SL*5]m以内の場所に移動させる　この時、エンゲージから離脱させることもでき、封鎖の影響も受けない　どの方向に移動するかはあなたが決定する								
ソウルフィスト	1	5+2	メジャー	20m	単体	命中		
効果 :対象に白兵攻撃を行う。<無>属性魔法ダメージ　ダメージに+[SL*2]　このスキルはエンゲージしていない、射程内の対象にも白兵攻撃可能。								

キャラ作成時習得スキル
プロテクション2　ヒール1　バイタルフォース1　エナジーフロウ1

コンボ_ラウンド1
セットアップ《インペレイティブ》《シャインストライク》《ホーリーアタック》《ホーリーウェポン》《グレイスフォース》
12 + 6 + 3 + 4 + 10 = 35

攻撃力　11 + 13 + 15 + 13 = 52(セットアップ時固定値)

マイナー《バイタルフォース》メジャー《ホーリーヒット》1回目白兵攻撃DR直前《エナジーフロウ》《エナジースクイーズ》
5 + 12 + 25 = 42
攻撃力　52(セットアップ自固定値) + 50 = 7d6+102(期待値126.5)
2回目白兵攻撃DR直前《パニッシャー》
10 = 10
攻撃力　102(1回目固定値) + 27 = 7d6+129(期待値153.5)

キャラクター名
アルフォンシーヌ=ブランヴィル

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ペネトレイトブロウ	1	6+2	メジャー	武器	単体	命中		
効果：　対象に白兵攻撃を行う。DRで対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなして算出する　クリティカル時DR増加								
エナジーフロウ	5	-	DR直前	-	自身	自動成功	MP/1	
効果：[SL*5]点以下の任意の【MP】を消費(最低1)　消費した【MP】1点につき、白兵攻撃ダメージに+1　メインプロセス終了まで持続								
エナジースクイーズ	3	-	《エナジーフロウ》	-	自身	自動成功	シナリオ/SL	
効果：《エナジーフロウ》の効果を「消費した【MP】1点につき、攻撃のダメージに+2する」に変更する。								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	MP/1	
効果：バットステータスを受けた直後に使用　その時に受けたバットステータス全てを回復								
	1							
効果：								
ホーリーアタック	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：自身に《ホーリーウェポン》を使用。行動済みにもならない。								
シャインストライク	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃ダメージに+【精神】。ラウンド終了時まで持続。								
インペレイティブ	1	12	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：セットアップ」のスキルを2つ使用できる。この時《インペレイティブ》と、他の同じスキルを連続して使うことはできない。								
ホーリーヒット	1	12	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：白兵攻撃を2回行う。この白兵攻撃は「タイミング：メジャー」スキルを使用できず、対象は単体となる。								
パニッシャー	3	10	DR直前	-	自身	自動成功	シナリオ/SL	
効果：攻撃のダメージに+【精神基本値】。								
グレイスフォース	1	10	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン/SL	
効果:魔術判定の直前に使用。HP･MP回復、ダメージ増加･軽減を行う魔術の効果に+【精神】。「判定：自動成功」以外のスキルに効果がある。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	起用		
効果：難易度10【起用】判定　対象の戦闘不能回復　【HP】を1回復								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								