

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	10
サポートクラス	アコライト	Lv.1:	アコライト	性別	女性
称号クラス				年齢	23歳
種族	ヒューリン			境遇	天涯孤独
出自(効果)	冒険者			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	15	13	8	9	13	9
ボーナス	6	5	4	2	3	4	3
クラス修正	1	2	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	7	7	5	3	3	5	3

HP	105
MP	71
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	執念の剣	至近	-1	12	0	0	0	-1	0
左手	ハードシールド		0	0	0	8	0	-1	0
頭部	ゴールドヘルム				-1	6			
胴部	プレストアプレート				-1	9			-1
補助	ポイントアーマー				-1	3			
装身具	手入れ道具								
能力値			7	0	5	0	5	8	12
スキル	オートガード					6	3		
その他	シールドスラム			3					
総計(右)			6	15					
総計(左)			7	3	2	32	8	6	11
総計(両)									m
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	7			7	+ d

所持品	
冒険者セット	ハイMPポーション
HPポーション	ハイMPポーション
MPポーション	ハイMPポーション
バックパック	ハイMPポーション
HPポーション	MPポーション
MPポーション	MPポーション
MPポーション	MPポーション
ハイHPポーション	MPポーション
ハイHPポーション	MPポーション
HPポーション	ポーションホルダー
HPポーション	

現在重量:	18	所持金:	20011	預金・借金:	
最大重量:	23				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1							
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]							
ディフェンダー	3	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果:	物理防御力+SL×3。シーン中持続							
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	対象にHP回復を行なう。対象の【HP】を[3D+CL×3]点回復する。							
キュアー	★	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	対象が受けているバッドステータスをすべて回復する。							
アームズマスタリー:長剣	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果:	長剣の命中判定に+1Dする。							
オートガード	3	-	パッシヴ	-	-	-		
効果:	物理防御力+SL×2、魔法防御力+SL							
カバーリング	★	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果:	対象にカバーを行う。行動権利を消費しない							
カバームーブ	2	4	カバーリングと同時に使用	-	自身	自動成功	シーン中SL回	
効果:	カバーリングの射程を「20m」に変更する							
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン中1回	
効果:	ヒールと同時に使用。ヒールの効果処理を実施する							
ボルテクスアタック	★	-	武器攻撃	-	-	-	シナリオ中1回	
効果:	ダメージ+CL×10。ただし攻撃範囲は「単体※」になる							
シールドスラム	★	-	パッシヴ	-	-	-	-	
効果:	武器攻撃のダメージ+[盾の重さ]							
アスレチック	★		パッシヴ					
効果:	登攀や跳躍の筋力判定に+1d							
リムーブトラップ	★		パッシヴ					
効果:	トラップ解除の判定に+1Dする							
ファーストエイド	★		メジャー	至近	単体	器用		
効果:	難易度10の器用判定を実施し、成功すると戦闘不能者がHP1(行動済)で蘇生する							

故郷が魔物の襲撃によって滅ぼされたので家族も友人もない  
 魔物を倒して敵討ち……するのではなく金稼ぎに精を出すことにした  
 とにかくお金が欲しい

神官の魔法は教会の神父に金を握らせて覚えた

両親は慈善事業家だった  
 魔物が襲撃してきた時には過去に助けた人や国が誰も助けてくれず、自分には何も残されなかった  
 だからお金に無頓着であった両親とは違い、お金に執着するようになった

近況  
 がめついエルダナーンの対応に困るが、複数人で力を合わせてより大きな稼ぎを得られることには感謝している  
 ただしギルドには寄付しない(寄付が実質魔法職のためにあり、不公平であるため)

伝承武器:執念の剣  
 ・サブリナが森で拾った剣。拾った後すぐ武器屋に売ろうとしたのだがなぜか引き取ってくれなかった  
 (武器屋の店主には、彼女の背後に青白い霊が立ち、剣を手で抑えて首を横に振るのが見えたという)  
 引き取ってくれなかった=価値がないと判断した彼女は使い潰しても問題ないと判断し、その剣を使い潰した  
 とある依頼の際に剣が折れてその場に捨てたのだが、翌朝枕元に剣が新品の状態で見つかった時は不気味に思ったらしい  
 ・とはいえさすがに使い勝手もそこまでよくないため(CL1の段階では攻撃力4。ショートソード以下の性能)  
 非常時(ロングソードが折れた時)のために隠し持っていたのだが、最近自身の腕前が上達した結果、  
 剣のよりよい使い方が分かり性能が引き出せるようになったため、再度愛用するようになった

