

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	パラディン	Lv.1:	アコライト	レベル	12
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1:	ウォーリア	性別	女性
称号クラス				年齢	27
種族	ヒューリン			境遇	略奪
出自(効果)	神官			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	22	25	8	8	8	20	9
ボーナス	7	8	2	2	2	6	3
クラス修正	2	2	2	0	0	2	0
他修正							
能力値	9	10	4	2	2	8	3

HP	121
MP	111
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	レッドコメット			10					
左手	セレスチャルシールド					6	3		
頭部	バトルマスク					4			
胸部	セレスチャルアーマー					12	5		
補助	セレスチャルポイントアーマー					6	3		
装身具	高位聖印								
能力値			10	0	4	0	8	6	14
スキル	新戦士、フェイス、クラウン、シールドスラム、シールドストライク、レイザーシャープ、ジャックフラグ		5	11		2			
その他	戦士の環			1		1			
総計(右)			15	22					
総計(左)			15	12	4	31	19	6	14
総計(両)			15	22					m
ダイス数			3 d	3 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	10			10	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	ハイMPポーション
バックパック	HPポーション
	MPポーション
小道具入れ	EXMPポーション
冒険者セット	EXMPポーション
ポーションホルダー	戦士の環
MPポーション	祝福の花
万能薬	聖水
ハイHPポーション	聖水

現在重量: 30
 最大重量: 51
 所持金: 2251
 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
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果: 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
AM: 打撃	★		パッシブ					打撃使用
効果: 命中判定+1D								
カバーリング	★	2	ダメージ0直前	至近	単体	自動成功		
効果: カバーを行う。このカバーは行動済みでも実行可能で、実行しても行動済みにならない。								
ディフェンダー	5	3	マイナー		自身	自動成功		
効果: 【物理防御力】に+[SL×3]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果: 対象のHPを3D+CL×3回復する。								
カバームーブ	2	4	《カバーリング》			自動成功	シーンSL回	
効果: 同時に使用する《カバーリング》の射程を20mに変更する。								
アフェクション	★		ダメージ0直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: 対象が受けるダメージを0にする。								
マジックディフェンダー	★		パッシブ					
効果: 《ディフェンダー》の効果を「【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL×3]する。この効果はシーン終了まで持続する。」に変更する。								
ホーリーウェポン	5	4	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果: 対象が行う武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
クイックヒール	★	5	イニシアティブ		自身	自動成功	シーン1回	
効果: 《ヒール》を同時に使用する。これにより《ヒール》をイニシアティブプロセスで使用できる。								
レイザーシャープ	★		パッシブ					
効果: 武器攻撃のダメージに+1Dする。								
シールドストライク	2		パッシブ				盾装備	
効果: 武器を使用した命中判定に+SL、白兵攻撃のダメージに+[SL×2]する								
シールドスラム	★		パッシブ				盾装備	
効果: 白兵攻撃のダメージに+[装備している種別:盾の重量]する。								
マニフィカート	★	6	効果参照		自身	自動成功		
効果: 《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》と同時に使用する。そのスキルの効果に命中判定に+1Dするを追加する。								

故郷を襲った戦禍の後、兵学科に転科。
 卒業後は赤枝の騎士団の試練に挑戦し、見事乗り越え赤枝の騎士となった。

赤枝の騎士
 恩恵
 パッシブ。武器攻撃のダメージに+2、【物理防御力】に+2にする。
 束縛
 騎士であれ。

