

キャラクター名	プレイヤー名
ストーリーヤ	

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	9
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	16歳
種族	ヒューリン			境遇	記憶喪失
出自(効果)	学者			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	23	9	9	9	23	9
ボーナス	5	7	3	3	3	7	3
クラス修正	1	1	1	1	0	2	0
他修正						2	
能力値	6	8	4	4	3	11	3

HP	78
MP	94
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	覚醒の爪	至近	0	11	0	0	0	0	0
左手									
頭部	闘士のバンダナ		1			3			-1
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	セレスチャルポイントアーマー				0	6	3		-2
装身具	高位聖印								
能力値			8	0	4	0	11	7	11
スキル	アイアンフィスト、ホーリーガード2			10		3	6		
その他									
総計(右)			9	21					
総計(左)					4	21	20	8	8
総計(両)									m
ダイス数			4 d	5 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	8			8	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 3 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バック	耐毒符×2
ベルトポーチ	
冒険者セット	<消費>
祝福の花	MPポーション
ポーションホルダー	ハイMPポーション
ハイMPポーション×5	毒消し
MPポーション×5	
HPポーション×3	<売却>
毒消し×3	バウナウ
ランチボックス	アイアンクロー
果実×5	ミスリルバウナウ

現在重量:	20	所持金:	39225	預金・借金:	
最大重量:	27				

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							
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]							
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	【HP】を【3D+CL×3】点回復する。							
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/シールド	
効果:	《ヒール》を使用できる。							
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/ソリオ	
効果:	対象が受ける予定だったダメージを0にする。							
ホーリーガード	3	-	パッシブ	-	単体	-		
効果:	【物理防御力】に+SL、【魔法防御力】に+[SL×2]する。							
効果:	1							
効果:								
アームズマスタリー:格闘	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	「種別:格闘」の命中判定+1D							
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	「種別:格闘」による攻撃のダメージ+【精神】							
ペネトレイトブロー	1	6	メジャー	武器	単体	命中	格闘	
効果:	白兵攻撃。対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてダメージ算出。							
ストロングスタイル	5	3	セットアップ	-	自身	自動成功	格闘	
効果:	白兵攻撃のダメージ+[(SL)D]。ラウンド終了まで持続							
ソウルフィスト	1	4	メジャー	20m	単体	命中	格闘	
効果:	白兵攻撃。<無>属性の魔法ダメージ。ダメージに+[SL×2]。							
ソウルバスター	1	-	DR直後	-	単体	自動成功	1/ソリオ	
効果:	自身が受けたダメージを、攻撃してきた相手に与える(最大:自身の【最大HP】)							
マインドアダプト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	【精神】に+2する。							
メタルマッスル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	白兵攻撃のダメージに+2D。							

◎パーソナルデータ(上記以外)
 イメージCV: 早見沙織『レイア・ロランド(ティルズオブエクシリア)、サチ(ソードアート・オンライン)、』
 お饅頭()の大きさ: AAA(初期)→AA(第5話開始時)

◎キャラ解説
 自分の記憶を探す旅をしている武道家。
 幼少時、海岸に倒れていた所を近くの村の少女(立ち絵イメージ:『シンフォギア』の『立花響』)に助けられたが、意識が戻ったら自分の名前以外の記憶を失っていた。
 唯一の手掛かりは倒れていた際に持っていた一冊の古文書。しかし、内容はさっぱりわからない。
 行く当てもなく途方に暮れていたら、自分を助けてくれた少女に誘われて村にある格闘道場に通う事になる。格闘術はここで覚えた。
 数年後、道場の師範(立ち絵イメージ:『シンフォギア』の『風鳴弦十郎』)に一人前と認められたのをきっかけに、記憶を取り戻す為に冒険者になる。
 感情を余り表に出さず、何処か淡々とした喋り方をする。無意識な毒舌家。
 持っていた古文書の事も、遺跡や古い文献に強い興味を持っている。
 戦闘では道場で身に着けた格闘術と神聖魔術による回復術をで攻撃とサポートを行う。尚、なんで神聖魔術を使えるのかは自分でも理解してない(使えるのが分かったのは道場に通っていた頃、怪我した子をヒールで治したのをきっかけに知った)。

◎レギュレーション
 初期作成からスタート たくさんやる予定(曖昧)
 参加人数: 3人~
 必須ルルブ: 基本ルルブ1,2
 使用ルルブ: パーフェクトスキルガイド(全員所持)、パーフェクトアイテムガイド
 GM今のところこれしかないから使いたいのがあれば聞いて

