- プレイヤー名・ ストーリャ

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 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		命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	覚醒の爪		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				

	能力值	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
└ 里宝 × 5	ミスリルバウナウ

現在重量:	20	

最大重量: 27	所持金:	39225	預金・信	昔金:

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	M P 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							

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	
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[
クイックヒール	1	5	イニシアチブ			自動成功	1/シーン	
効果:			《ヒ	ール》を何				
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果:			対象が受けるう		ダメージを	E0にする。	,	
ホーリーガード	3	-	パッシブ		単体	-		
効果:		【物理	関防御力】に+S	L、【魔法	防御力】(z+[SL×2]する。	
	1							
効果:								
アームズマスタリー:格闘	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:				・格闘」の		+ 1 D		
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:			「種別:格闘」		隆のダメー	ジャ【精神	1]	
ペネトレイトブロウ	1	6	メジャー	- 1 44	単体	命中	格闘	
			【物理防御力】					ジ算出。
ストロングスタイル	5		セットアップ			自動成功		
効果:			(攻撃のダメー				持続	
ソウルフィスト	1	4	メジャー			命中	格闘	
効果:		白兵攻擊	と。<無>属性の	の魔法ダメ				
ソウルバスター	1	-	DR直後	-	単体	自動成功	1/シナリオ	
		けたダメー	-ジを、攻撃し	てきた相手		(最大:自	身の【最大	大HP】)
マインドアデプト	1		パッシブ	-	自身	_		
効果:				【精神】(こ-				
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+2	D.		

◎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(テイ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: A A A (初期) → A A (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あり、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なんかあれば聞いて

_〒 キャラクター名 <u></u>	プレイヤー名 ────	スキル名 SL コスト タイミング 射程 対象 判定 制限 メモ
ストーリャ		ラッシュナックル 1 3 ムーブ - 自身 自動成功
		効果: 戦闘移動及び全力移動を行う。移動した場合、攻撃の命中判定+1D。また、全力移動しても、マイナーを行なえる。
	所持品	ワンツーブロウ 1 3 判定直前 - 自身 自動成功格闘、1/シーン
サークレット		効果: 白兵攻撃の命中判定に+1 D
レザージャケット		セルフヒーリング 1 - マイナー - 自身 自動成功 1/シナリオ
聖印		効果: HPを【CL×10】点回復させる。
バックパック		
ファインポイントアーマー		効果:
ミスリルポイントアーマー		レイザーシャープ 1 - パッシブ - 自身 -
ダイアポイントアーマー		効果: 武器攻撃の攻撃ダメージに+1D。
		ギフト 1 - 効果参照 - 自身 自動成功1/シナリオ
		効果: ダイスロール直前に使用。そのダイスロールに+2Dする。
		アイデンティファイ 1 - パッシブ - 自身 -
		効果: アイテム鑑定の判定に+1D
		ファーストエイド 1 - メジャー 至近 単体 器用
		効果: 難易度10の【器用】判定。対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1にする。
		ハンズオブライト 1 1Ft 戦闘前 - 自身 -
		効果: 効果をダイスで求める「分類:魔術」有効。ダメージ軽減を行う「分類:魔術」の効果に+1D。シーン終了まで持続
		ベアアップ 1 - パッシブ - 自身 -
		効果: リアクションによる【精神】判定に+1D
		ハンズオブライト II 1 1Ft セットアップ - 自身 自動成功
		効果: 《ヒール》を使用できる。
		トレーニング:器用 1 - パッシブ - 自身 -
		効果: 【器用基本値】に+3。
		ヒストリー 1 - パッシブ - 自身 -
		効果: 様々な国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。
		ハンズオブライトⅢ 1 1Ft 《ヒール》 - 自身 自動成功
		効果: 《ヒール》の「対象:単体」を「対象:範囲(選択)」に変更する。
		トレーニング:精神 1 - パッシブ - 自身 -
		効果: 【精神基本値】に+3。

効果:

効果:

効果:

効果:

効果:

効果:

効果:

ミュトスノウリッジ 1 - パッシブ - 自身 -

神話や伝説に関する事柄について、知ってるかどうかの【知力】判定に+1D。