

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	10
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	モンク	性別	女
称号クラス				年齢	17
種族	ヒューリン			境遇	師匠
出自 (効果)	一般人			目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	18	15	9	9	15	9
ボーナス	5	6	5	3	3	5	3
クラス修正	1	2	0	1	0	2	0
他修正							
能力値	6	8	5	4	3	7	3

HP	84
MP	92
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	髭切	至近	-1	16	0	0	0	0	0
左手	ファインシールド		0	0	0	6	0	-1	0
頭部	ビレッタ					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	金剛の鞘					3			
能力値			8	0	5	0	7	8	11
スキル									
その他									
総計(右)			7	16					
総計(左)			8	0	4	19	7	7	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	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	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
MPポーション	
MPポーション	
ナイフ	
冒険者セット	
結界紋	
達人胴着	

現在重量: 9  
 最大重量: 16  
 所持金: 310  
 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	魔術判定		
効果: 対象のHPを[3D+CL×3]回復								
アフェクション	1	-	ダメージロール直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果: 対象が受ける予定のダメージを0に変更する。								
	1							
効果:								
コールアウト	1	4	セットアップ	10m	単体	精神		
効果: 対象の精神と対決を行う。この対決の達成値に+SL×2する。この対決に勝利した場合対象に逆上を与える。								
ソウルバスター	★	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果: 攻撃のダメージを受けた直後に使用。そのHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える。								
ストライクバック	3	4	リアクション	武器	単体	命中判定	SL/シーン	
効果: 白兵攻撃に対するリアクションを装備武器の命中判定で行う。勝利した場合、対象に[CL×5]のHPロス。対象の攻撃は自動的に命中する。								
ディフレクション	1	6	リアクション	-	自身	命中判定	SL/シナリオ	
効果: 白兵攻撃武器装備時、射撃攻撃、魔法攻撃に対するリアクションを命中判定で行う。勝利した場合、攻撃は失敗となる。								
スピリッツ・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果: 「種別: 刀」の武器をSL個取得する。								
アームズマスタリー: 刀	★		パッシヴ	-	自身	-		
効果: 「種別: 刀」の武器の命中判定に+1D								
トルネードブラスト	1	6	メジャー	武器	範囲(選択)	命中判定		
効果: 武器攻撃を行う。対象のレベルが[CL+SL]以下のモブエネミーであれば、戦闘不能、もしくは死亡させる。								
リフレクション	1	4	ディフレクション	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果: ディフレクションと同時に使用する。ディフレクションノ対決判定に勝利した場合、攻撃を行ったキャラクターに命中する。								
ハイパーブラスト	1	-	(トルネードブラスト)	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果: トルネードブラストの対象をソロエネミーに変更する								
デュエルファイト	5	4	マイナー	-	自身	自動成功	決戦	
効果: 白兵攻撃の命中に+1D、ダメージに+SL*2								

祖父から受け継いだ剣術を世に広めるため旅している。アコライトの術を取り入れたカウンター戦法が特徴。ストライクバック+プロテクションを主軸にプロボックやブロックで敵を釘付けにする。最大攻撃は決戦状態でのデュエルファイト+ラストブロー 26+11d

『フォモール・イン・ザ・ドラゴンパレス』の依頼人  
 冒頭で負傷した彼女はルネスにある本家に事件の顛末を報告するため、冒険者を休業していた。事件で力不足を感じた彼女は今一度剣を鍛えなおし、武芸者としての成長した姿でグランフェルデンへ戻ってきた。

