

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	5
サポートクラス	ブリーチャー	Lv.1:	コントラクター	性別	女
称号クラス				年齢	16歳
種族	アルカード			境遇	義理の親
出自 (効果)	取り換え子			目標	戦い好き

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	16	9	10	7	13	6
ボーナス	4	5	3	3	2	4	2
クラス修正	1	1	0	2	0	2	0
他修正							
能力値	5	6	3	5	2	6	2

HP	55
MP	61
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	ファインシールド		0	0	0	6	0	-1	0
左手	ヘビーフレイル	至近	0	8	0	0	0	-1	0
頭部	ビレッタ					2			
胴部	稲妻の帷子				-1	7			-1
補助	稲妻のマント					3	1	2	2
装身具	稲妻の聖印								
能力値			6	0	3	0	6	5	10
スキル									
その他									
総計(右)			6	0					
総計(左)			6	8	2	18	7	5	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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	└ 果実
HPポーション	売却分
MPポーション	消費分
万能薬	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
└ MPポーション	
ランチボックス	

現在重量:	23	所持金:	982	預金・借金:	
最大重量:	28				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ダークファンク	★	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果:	武器攻撃のダメージを闇属性魔法ダメージに変更する。メイン持続							
コントラクト	1	6	メジャー	-	自身	自動	-	
効果:	使用時に[種別: 契約妖精]のアイテムをひとつ選択して取得する							
魔術: ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果:	対象の【HP】を[3D+CL×3]点回復する							
魔術: レイズ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果:	対象の戦闘不能を回復しHPを[2D]点にする、対象は行動済みとなる							
魔術: プロテクション	4	3	DR直後	20m	単体	自動	1/DF	
効果:	ダメージ軽減。対象が受けるダメージ-[(SL)D]							
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動	1/So	
効果:	対象が受けるダメージを0に変更する							
ピクシーヒール	1	4	レガシー	20m	単体	自動	契約妖精携帯	
効果:	[契約妖精: ピクシー]携帯時に使用可能。対象にHP回復を行う。対象のHPを[2D+CL×3]点回復する							
フラワーフレグランス	1	6	ピクシーヒール	-	自身	自動	契約妖精携帯	
効果:	[契約妖精: ピクシー]を携帯しているときに有効。《ピクシーヒール》を[対象: 範囲 (選択)]に変更する							
ピクシーフラワー	1	5	セット	20m	単体	精神	契約妖精携帯	
効果:	[契約妖精: ピクシー]を携帯しているときに使用可能。対象が受けているBSをひとつ回復する。回復するものは対象が選択する							
クイックヒール	1	5	イニシ	-	自身	自動	1/Sn	
効果:	イニシアチブで《ヒール》を使用できる							
マジックブレス	1	5	効果	-	自動	効果	SL/So	
効果:	[分類: 魔術][T: メジャー][対象: 単体]のスキル、パワーと同時使用。[対象: 範囲 (選択)]に変更する							
AM: 打撃	1	-	パッシブ	-	自身	-	打撃使用	
効果:	武器を使用した命中判定+1D							
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	はったりや嘘などを見抜く【精神】判定+1D							
レガシーサイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	レガシークラスを取得可能							
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	所持重量制限を【筋力基本値】×2に変更							

~LV1時取得スキル~
 ・プロテクション2
 ・AM: 打撃
 ・コントラクト1
 ・ピクシーヒール1

ある晴れた昼下がり、田舎の小さな神殿前に捨てられていたアルカードの子
 元冒険者の神殿の人に拾われ、特に不自由なくすくすくと育ち
 生まれと英才教育(冒険者流)のおかげもあり、わるい妖魔を滅べてやるために冒険者なのです

考えるのはちょっと苦手、動いて解決した方が早い。考えるな感じろのスタンス
 明るめの性格、ちゃんと自分が妖魔ということは自覚している
 そうだからといって何かあったりはしないし、その事で突っかかって来られても
 「だからどうした、ワタシはワタシだ」で流す
 妖魔に限らずわるい子は滅っしにく

