

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	アコライト	Lv.1:	アコライト	性別	女性
称号クラス				年齢	26
種族	フェイ：ヴァルキリー			境遇	出世
出自 (効果)	闘士			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	21	9	9	9	27	9
ボーナス	5	7	3	3	3	9	3
クラス修正	1	2	1	1	0	3	0
他修正							
能力値	6	9	4	4	3	12	3

HP	101
MP	147
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	ブーストロッド	至近	-1	13	0	0	0	0	0
左手	ブーストシールド		0	0	0	9	0	-1	0
頭部	稲妻のサークレット						3		
胴部	稲妻の帷子				-1	7	0	0	-1
補助	叡智の指輪					2			
装身具	稲妻の聖印								
能力値			9	0	4	0	12	7	11
スキル	稲妻のサークレット			20		6	9		
その他	妖精天馬								15
総計(右)			8	33					
総計(左)			9	20	3	24	24	6	25
総計(両)									m
ダイス数			4 d	7 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	9			9	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 3 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	9			9	+ 2 d

所持品	
妖精天馬	
ベルトポーチ	
バックパック	
ポーションホルダー	
枕	
HMMP	
HPポーション	
MPP	
冒険者セット	

現在重量： 12
 最大重量： 32
 所持金： 4700
 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
フェイ：ヴァルキリー	★	-	パッシブ/1体1回					
効果： 攻撃の魔法ダメージが+3								
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	★	4	Xジャー			魔術		
効果： HP回復 [5D+CL×3]								
ハンマーストライク	5	3	Xジャー			命中		
効果： 武器攻撃。攻撃のダメージに+SLd								
ホーリーウェポン	5	4	Xジャー			魔術		
効果： 武器攻撃のダメージ+SL×3								
ホーリーガード	3	-	パッシブ					
効果： 物理防御に+SL、魔法防御に+SL×2								
アームズマスタリー：打撃	★	-	パッシブ					
効果： 打撃武器の命中判定に+1d								
クイックヒール	★	5	インテラプ			自動成功	シーン1回	
効果： インテラプでヒールを使う。								
アフェクション	★	-	DR直後			自動成功		
効果： ダメージは0じゃ。								
レイズ	★	10	Xジャー			魔術		
効果： 対象を戦闘不能から回復し、【HP】を【2D】する。対象は行動済になる。								
フェイバード	★	2	セット			魔術		
効果： 《フェイス：～～》を取得していた場合、対象に適用できる。シーン終了まで適用。								
マニフィカート	★	6	効果参照			自動成功		
効果： 《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》のスキルに「攻撃の命中判定に+1dする」を追加する。								
ホーリーアタック	★	3	セット			自動成功		
効果： 《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》をセットで使用可能になる。ただし、「対象：自身」となる。								
ホーリーヒット	★	12	Xジャー			自動成功		
効果： 《ハマスライク》による白兵攻撃を2回行う。この《ハマスライク》はコストを消費せず、「対象：単体*」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
グレイスフォース	1	10	判定の直前			自動成功	シーンSL回	
効果： 「判定：自動成功」以外のスキルに有効。魔術判定の直前に使用する。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+【精神】する。								

クラスアイテム：アコライト 3種装備効果
 パッシブ。装備者が使用するダメージ軽減、行動値増加を行う「分類：魔術」の効果に+3の修正を得る。

アリス・グレンベールの生涯は苦難の連続であった。
 闘い、登り詰め、落ち、自由を得
 挫折、栄光、苦悩を経て
 この世界への探究欲を持ち
 冒険者となる

更なる知識と未知を求めて
 今日もギルドに足を運ぶのだ
 まあ、そんな訳で

大将首だろ？お前
 そんなことはない
 お前、魔族だろう？魔族だな？→ダメージ増加

