

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	8
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	25
種族	ヒューリン			境遇	義理の親
出自 (効果)	英雄			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	19	9	9	9	20	9
ボーナス	5	6	3	3	3	6	3
クラス修正	1	1	1	1	0	2	0
他修正							
能力値	6	7	4	4	3	8	3

HP	74
MP	93
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	クラッチクロー	至近	0	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ヒューリンバンダナ				1	3			
胸部	キルビイリ					8			-2
補助	ヒューリンバックラー				1	5	1		
装身具	高位聖印								
能力値			7	0	4	0	8	7	11
スキル	アイアンフィスト			8					
その他	ヒューリンバンダナ+ヒューリンバックラー			2					
総計(右)			7	18					
総計(左)					6	16	9	7	9
総計(両)									m
ダイス数			3 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	7			7	+ 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	
冒険者セット	毒消し×2
バックパック	
ポーションホルダー	
MPポーション×5	
豪傑の証	
ベルトポーチ	
ハイMPポーション×3	
祝福の花	
聖水	
ハイHPポーション×1	

現在重量:	16	所持金:	13335	預金・借金:	
最大重量:	23				

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	★	-	パッシブ	-	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	★	4	メジャー	20M	単体	魔術		
効果: HPを「5D+CL×3」回復する(高位聖印計算済み)								
ペネトレイトブロー	★	6	メジャー	武器	単体	命中		
効果: 白兵攻撃を行う。物理防御、魔法防御を0としてダメージを計算する。								
アームズマスタリー: 格闘	★		パッシブ					
効果: 種別: 格闘を使用した武器の命中に+1d								
エナジーフロウ	5		ダメ直前					
効果: MPを「SL×5」以下消費し、消費したMPの分、攻撃の威力を上昇する。メインプロセス終了時まで持続する。								
アイアンフィスト	★		パッシブ					格闘使用
効果: 攻撃ダメージに+精神する。								
ワンツブロー	5	3	判定の直前					シールド、格闘使用
効果: 命中判定の直前に使用する。判定のダイスに+1d								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ			自動		シールド
効果: ヒールと同時に使用。イニシアチブにヒールが使えるようになる。								
アフェクション	★		ダメ直後	20M	単体	自動		シールド、アライ
効果: ダメージを0に変更する								
エナジースクイズ	1		エナジーフロウ		自身	自動		シールドSL回
効果: エナジーフロウと同時に使用する。エナジーフロウの効果を二倍にする。								
クルーセフィクション	★	3	マイナー			自動		
効果: 分類: アンデッド、妖魔、魔獣、魔族に対して攻撃のダメージに+精神								
トリプルブロー	★	10	メジャー			自動		格闘使用、シールド
効果: 白兵攻撃を三回行う。メジャーアクションのスキル、パワーは使用できず、「対象: 単体※」となる。								
レーザーシャープ	1							
効果:								
ヘイスト	1							
効果:								

レベル1 プロテクション1 ヒール1 ペネトレイトブロー アームズマスタリー: 格闘  
 ライフパスは三つともガチダイス。レベル7でトリプルブローのために、威力上げるのを優先する予定。  
 性格はさっぱりとした姉御肌系(の予定)。毒消し 買う

自身の親が英雄であったという話は義理の両親から聞いている。が、親に対して特に何も感じるものはない。  
 友人であるという義理の両親に育てられ、今日にいたるまで一度も出会ってない人間に何を感じるのか、と考えている。  
 実の両親とのつながりは、名前を付けられたということだけ。それ以上のものではない。  
 アリアドネの依頼を受けたのは、報酬が良かったということもあるが、なさねばならない目的が何もなかったというも大きい。  
 冒険者になったのは、義理の両親に迷惑をかけたくなかったから。仕送りもしている(プレーバー)。

「親が英雄だからか知らんが、あたしはあたしさ。あたしはやりたいようにやるだけさね」

こんなこと言いながら、愛着を持った現在の人々を見捨てられない部分があるのも事実。  
 マジェラニカ大陸の出身

