キャラクター名
ロッテ・ネッセエ

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	3
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	天啓
出自（効果）	神官			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	15	10	8	8	8	12	9
ボーナス	5	3	2	2	2	4	3
クラス修正	1	1	1	1	0	2	0
他修正							
能力値	6	4	3	3	2	6	3

HP	48
MP	47
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	ナックルガード	至近	1	5	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ビレッタ					2			
胴部	ダルマティカ					6			
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	聖印								
能力値			4	0	3	0	6	5	11
スキル									
その他									
総計(右)			5	5	2	13	6	5	11 m
総計(左)									
総計(両)									
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
MPポーション×3	

現在重量： 8		
最大重量： 15	所持金： 70	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	1	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	SL1	
効果： 対象のHPを３D+３CL回復								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	SL1	
効果： ヒールを使用								
アームズマスタリー：格闘	1	-	パッシヴ	-	自身	-	SL1	
効果： 格闘を使用した攻撃判定に+１D								
ペネトレイトブロウ	1	6	メジャー	武器	単体	命中	SL1	
効果： 貫通攻撃を行う								
ストロングスタイル	2	3	セットアップ	-	自身	自動成功	SL5	
効果： ラウンド終了までダメージ+SLD								
バイタルフォース	2	6	マイナー	-	自身	自動成功	SL3	
効果： ダメージに+SLD								
ミュトスノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	SL1	
効果： 神話関連の知識判定に+１D								
トレーニング：筋力	1	-	パッシヴ	-	自身	-	SL1	
効果： 筋力基本値に+3								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功		
効果： ポーションを使用								
セイントセントリーⅠ	1	1F	戦闘前	-	自身	-	-	
効果： シーン中白兵ダメージに+１D								
効果：								
効果：								
効果：								

その神官は信心深い良い神官である
しかしどうにも、ヒールの使い方が下手である
原因はわからず、才能がないだと、祈りが足りないのだと思い詰める神官

あるときこんな話を聞いた
「正拳突きと祈りを交互にやっていたらずっと祈れるようになった」

どう考えてもそういうことじゃないだろうと思うことだが、神官は真に受けた
つまり、祈りは殴りなのだ　と

ならばヒールも殴りと同時にやればうまくいくのではないか？

いやいやそんな馬鹿な……え？　できたの？

……どうやらできてしまったらしい