キャラクター名: モニング・カツィーカ

プレイヤー名:

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	6
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	ドルイド	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	23
種族	アーシアン			**境遇**	転移：閃光
出自（効果）	特異：危機一髪			**目標**	目的：帰還

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	21	9	8	9	13	15	8
ボーナス	7	3	2	3	4	5	2
クラス修正	1	1	1	1	0	2	0
他修正							
能力値	8	4	3	4	4	7	2

HP	89
MP	69
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	レイジハンマー	至近	-2	11	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	闘士のバンダナ		1			3			-1
胴部	パッデッドアーマー					7			-1
補助	ミスリルポイントアーマー				-1	6			-1
装身具	高位聖印								
能力値			4	0	3	0	7	7	13
スキル	アーシアン：事故+ハンターアーツSL3+		1	6		8	5		
その他									
総計(右)			4	17					
総計(左)			6	6	2	24	12	6	10 m
総計(両)									
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	
ハイＭＰポーションx5	
万能薬x3	
祝福の花	

現在重量： 14		
最大重量： 21	所持金： 5590	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**
アーシアン：事故	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする							
ヒール	★	4	メジャーアクション	20m	単体	魔術		
効果：	対象にＨＰ回復を行なう。対象の 【ＨＰ】を［3Ｄ＋ＣＬ×3］点回復する。							
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	〈ヒール〉を同時に使用する。 こ の効果により、 〈ヒール〉 がイニシアチ ブプロセスで使用可能となる。							
アフェクション	★	-	ダメージロールの直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象がダメージを受けるダメー ジロールの直後に使用する。そのダ メージを0に変更する。 神に祈ることによって、対象を神の 慈愛で守るスキル。								
ハンターアーツ	3	-	パッシブ	-	自身	-	片装備	
効果：	攻撃のダメージと物理防御+SL×2、魔法防御+SL							
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージ増加を行なう。白兵攻 撃のダメージに＋【筋力】する。この効 果はメインプロセス終了まで持続する。							
アームズマスタリー・打撃	★	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	武器を使用した命中判定に＋1Ｄ する。ただし、複数の《アームズマス タリー：～～》を同時に適用すること はできない。							
カバーリング	★	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果：	対象にカバーを行なう。行動済 でもカバーを行なうことができ、未行 動の時にカバーを行なっても行動済に ならない。							
コンバットスロー	★	4	メジャーアクション	至近	単体	命中	格闘使用	
効果 :対象に白兵攻撃を行う。その攻撃のダメージに+SL×2。また、その攻撃が命中した場合HPダメージの有無に関わらずスリップを与える。								
カウンタースロー	3	5	リアクション	至近	単体	命中	格闘装備、シナリオ以上	
効果 :コンバットスロー1で取得可能。対象が行った白兵攻撃に対するリアクションを、装備している武器の命中判定で行う。この対決に勝利した場合、自身への攻撃は失敗となり、対象はスリップを受ける。								
モアタフネス	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	最大HPに+SL×5							
メイスファイティング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :「タイミング：パッシブ」以外の「使用条件：格闘使用、格闘装備」のモンクのスキルを、「種別：打撃」の武器でも使用できる。ただし、「種別：格闘」以外の武器を使用してそのスキルを使用した場合、「コスト：ー」以外のスキルは「コスト」に+1する。								
ソウルバスター	★	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :攻撃のダメージを受けた直後に使用。その攻撃で受けた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。（最大、自身の最大HP）								
トレーニング・筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3							
トレーニング・精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	精神基本値+3							

慈愛と復讐の女神ミリッツァを信仰する神官戦士
元居た世界はラクシアという異世界だが、どういう訳かアーシアン扱いになっている。
ある日所属していた神殿が蛮族達による襲撃を受け、以前に片腕を負傷しまともに動かせない状態になっていたにも拘らず自ら防衛のために前線に出た。
その際に不意を突かれて襲撃側の何者かが使用した強烈な光を伴う何かをまともに受け、次に気が付いたときには周囲は知らない場所だった。

キャラクター名
モニング・カツィーカ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	最大HP+CL							
フェイス・アーケンラーヴ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	命中判定+1							
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	スキルに対するリアクションとして行う精神判定+1dする。							
キャッチアウト	1	5	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果	対象がメジャーアクションで攻撃を行なうスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。あなたは以降、対象が行なうそのスキルに対するリアクションの判定に+2dする。対象の命中の有無やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで継続する。							
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	種別/ポーションのアイテムを一個使用する。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								