

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	2
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1:	ウォーリア	性別	女
称号クラス				年齢	15
種族	ヒューリン			境遇	秘密
出自 (効果)	闘士			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	11	9	9	9	12	9
ボーナス	3	3	3	3	3	4	3
クラス修正	1	2	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	4	5	4	4	3	5	3

HP	40
MP	40
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	ライトメイス	至近	-1	5	0	0	0	0	0
左手	ラウンドシールド		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具	聖印								
能力値			5	0	4	0	5	7	9
スキル									
その他									
総計(右)			4	5					
総計(左)			5	0	4	7	5	6	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	5			5	+ 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	
ベルトポーチ	
バックパック	

現在重量:	5	所持金:	10	預金・借金:	
最大重量:	18				

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	2	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	1	
効果:	対象のHPを3D+CL*3点回復する。							
AM: 打撃	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果:	選択した「種別」の武器を使用した命中判定に+1Dする。							
バッシュ	3	4	メジャー	武器	単体	命中判定	5	
効果:	対象に武器攻撃を行う。その武器攻撃のダメージロールに+(SL)Dする。CL:ダイス増加							
カバーリング	1	2	ダメージロール直前	至近	単体	自動成功	1	
効果:	対象にカバーを行う。また、カバーを行うことで行動済にならない。							
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果:	危機感知の判定に+1Dする。							
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用判定	1	
効果:	難易度10の器用判定に成功すると、戦闘不能の対象一人をHP1で回復する。							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

闘技場で戦う父の元で育った少女。常に危険と隣り合わせの姿を目にしていた事から、少しでもその傷を癒せたら…と、幼少の頃より神官を志す。その持ち前の行動力と好奇心が災いしたのかとある秘密を知ってしまうのだが…。

経験点22点所持、上納1点。
報酬400×3=1200G預かり。
マジックアイテム、災厄の瞳所持。