

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	バード	Lv.1:	バード	性別	男
称号クラス				年齢	20
種族	アーシアン			境遇	平凡
出自(効果)	騎士			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	9	8	10	8	13	9
ボーナス	2	3	2	3	2	4	3
クラス修正	0	1	0	1	1	2	1
他修正							
能力値	2	4	2	4	3	6	4

HP	34
MP	44
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ラウンドシールド		0	0	0	3	0	-1	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	マント					1			
装身具	楽器								
能力値			4	0	2	0	6	5	7
スキル									
その他									
総計(右)			4	0					
総計(左)			4	0	2	9	6	4	6
総計(両)									m
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 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	4			4	+ d

所持品	
★パスカー前の500G分買える★	ロープ
Eスマートフォン	くさび
Aスマートフォン	万能薬
栄養ドリンク	冒険者セット
Iスマートフォン	バックパック(重量+5)
聖水2	
薬草1	

現在重量: 22  
 最大重量: 21  
 所持金: 760  
 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: 召喚	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果: ダイロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
プロテクション(アコライト)	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(アコライト)	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果: 対象にHP回復を行う。対象のHPを3D+CL * 3点回復する。クリティカル: ダイスロールの増加								
アフェクション(アコライト)	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: ダメージを受けるダメージを0にする								
バズカー(バード)	1							
効果: 100G * 精神(6)もらえる600Gもらえる								
ディスコード(バード)	1	4	DR直前	20m	単体	自動成功	R1回	
効果: 対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+1dする。このスキルで増えたダイスは自分が振る								
インスピレーション(アーシアン)	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 判定の直後に使用する。その判定の達成値に+3する。								
ジョイフルジョイフル(バード)	1	7	メジャー	20m	単体	呪歌判定	シーンSL回	
効果: 行動済みのキャラに有効。対象を未行動にする。								
	1							
効果:								
エンラージリミット	1							
効果: 携帯品の重量制限が【筋力* 2】になる								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 精神で判定。相手の嘘を見抜く								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

日本から異世界召喚にてAR2Eの世界(エリンディル)に召喚。  
 ガジェットオタクでたまたま持っていたiPhoneとAndroidスマホでDJもどきをし、日銭を稼ぐ日々が続く。  
 にして他人を働かせて  
 いかにして他人を働かてて、手柄を横取りするかを常に考え知恵を巡らせている。  
 無類のモンスーエナジー好きで、エリンディルで似た味のした栄養ドリンクを愛飲している。  
 「おいおい、お前疲れた顔してるじゃねえか。こいつ、キメるか？」

2+2D 【筋力】判定  
 4+2D 【器用】判定  
 2+2D 【敏捷】判定  
 4+2D 【知力】判定  
 3+2D 【感知】判定  
 6+2D 【精神】判定  
 3+2D 【幸運】判定  
 4+2D 命中判定(右)  
 4+2D 命中判定(左)  
 0+2D 攻撃力(右)  
 0+2D 攻撃力(左)  
 2+2D 回避判定  
 3+2D 震探知  
 4+2D 震解除