

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	5
サポートクラス	モンク	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	アーシアン			境遇	事故
出自(効果)	商人			目標	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	14	9	9	9	9	15	12
ボーナス	4	3	3	3	3	5	4
クラス修正	1	1	1	1	0	2	0
他修正							
能力値	5	4	4	4	3	7	4

HP	54
MP	65
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									
左手	ハイクオリティシールド		0	0	0	5	0	-1	0
頭部	サークレット					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助									
装身具	アタッシュケース					2			
能力値			4	0	4	0	7	7	10
スキル	アーシアン：事故とフェイス;ゴヴァノン					3	3		
その他	レジストエレメンタルとハードマッスル					3	6		
総計(右)			4	0					
総計(左)			4	0	4	20	16	6	9
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	
冒険者セット	
バックパック	

現在重量： 5  
 最大重量： 14  
 所持金： 180  
 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								
プロテクション	○	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	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象にHP回復を行う。HPを3D+CL*3								
エフィシエント	3	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。魔法攻撃HP回復MP回復ダメージ増加ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果にSL*2								
クイックヒール	★	5	イニシアチブプロセス	-	自身	自動成功	ターン回	
効果： ヒールを同時に使用する。イニシアチブで使用可能								
カバリング	★	2	DR直前	-	単体	自動成功		
効果： 対象にカバを行う。行動済みでもカバ行える。見行動でもカバ行っても行動済みにならない								
レジストエレメンタル	2		パッシヴ		自身			
効果： 魔防+SL*3								
ハードマッスル	1		パッシヴ		自身			
効果： 物理防御+SL*3								
コールアウト	1	4	セットアッププロセス		単体	精神		
効果： 対象と精神判定の対決を行う。判定の達成値に+[SL*2]自分が勝利したら対象に[逆上]を与える								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
ブラフ	1		パッシヴ		自身			
効果： はったり言ったりして嘘ついて隠すなどの判定【精神】+1D								
デストロイヤー	1		パッシヴ		自身			
効果： 破壊可能なオブジェクト破壊する時+1D								
ストリートワイズ	1		パッシヴ		自身			
効果： 情報収集を幸運で行う。+1Dになる								
トレーニング筋力	1		パッシヴ		自身			
効果： 筋力+3								

ラウンドシールド100G ハット50G クロスアーマー50G：売却  
 ハイクオリティシールド400G サークレット250G レザーアーマー200G：購入

◆◆◆メジャースキル◆◆◆  
 《ヒール》★/コスト:4/判定:魔術判定/対象:単体/射程:20m/制限: 効果：対象にHP回復を行う。HPを3D+CL\*3  
 3D+3+4 ヒール

◆◆◆DR直後スキル◆◆◆  
 《プロテクション》2/コスト:3/判定:自動成功/対象:単体/射程:20m/制限:1 : 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]  
 2D+4 プロテクション

◆◆◆パッシブスキル◆◆◆  
 《アーシアン：事故》★/コスト:-/判定:-/対象:自身/射程:-/制限:  
 《エフィシエント》2/コスト:-/判定:-/対象:自身/射程:-/制限:  
 効果：効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。魔法攻撃HP回復MP回復ダメージ増加ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果にSL\*2  
 《コールアウト》1/コスト:4/判定:精神/対象:自身/射程:/制限: 対象と精神判定の対決を行う。判定の達成値に+[SL\*2]自分が勝利したら対象に[逆上]を与える

-----  
 4+2D 命中判定(右)  
 0+2D 攻撃力(左)  
 2+2D 回避判定  
 3+2D 罠探知  
 4+2D 罠解除  
 3+2D 危険感知  
 5+2D 敵識別

