

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	プリースト	Lv.1:	アコライト	レベル	13
サポートクラス	エクセレント	Lv.1:	メイジ	性別	女
称号クラス				年齢	14
種族	アーシアン			境遇	神
出自(効果)	現代人			目標	帰還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	9	8	27	8	21	24
ボーナス	3	3	2	9	2	7	8
クラス修正	0	2	0	1	0	3	2
他修正				1		1	3
能力値	3	5	2	11	2	11	13

HP	100
MP	139
フェイト	7

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	瀉血と恩寵の双蛇								
左手									
頭部	ブレス・オブ・ティアラ					14			
胴部	S3ローブ					2			
補助	調整の手袋					1	1		
装身具	高位聖印								
能力値			5	0	2	0	11	4	8
スキル									
その他	憤怒(B-5、D-3)					-5	-3		
総計(右)			5	0					
総計(左)			5	0	2	12	9	4	8
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	11			11	+ 2 d
アイテム鑑定	11			11	+ 2 d
魔術判定	11			11	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
【収納】	ボメロ人形
ベルトポーチ	冒険者セット
バックパック	祝福の花
ポーションホルダー	Aスマートフォン
小道具入れ	Iスマートフォン
【ポーション】	【クリスタル】
栄養ドリンク*6	精神のクリスタル
毒消し*3	幸運のクリスタル
	知力のクリスタル
【道具】	

現在重量： 9  
 最大重量： 18  
 所持金： 133480  
 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：	ダイス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	3	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		
効果：	対象の【HP】を[3D+CL×3]点回復。C時：ダイスロール増加							
ホーリーライト	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	魔法攻撃、ダメージ2D(貫通)。また、対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」で1点でもHPダメージを与えた場合、[威圧]を与える							
コンセントレイション	1		パッシブ		自身			
効果：	魔術判定+1D							
マジックブラスト	1	3	ムーブ		自身			
効果：	「分類：魔術」「タイミング：メジャー」の「対象：単体→範囲([《マジックブラスト》のSL×2]体)」							
ゴッドシャード	1		判定直後		自身			アーシアン：召喚
効果：	メジャーアクションで行う判定直後使用。Fate1点消費。判定結果をクリティカルに変更。クリティカルによるダイスロールの増加が発生した場合、6の目の数に関わらず、ダイスロール+1D							
ビリーブ	2		パッシブ		自身			
効果：	貫通ダメージを与える魔法攻撃ダメージ+[SL×4]							
アースノウリッジ	1							
効果：								
フェイス：ダナン	1							
効果：								
トレーニング：知力	1							
効果：								
スティグマ	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：								
ベアアップ	1							
効果：								
ハンズオブライト I	1							
効果：								

2D6+4>=0 筋力  
 2D6+5>=0 器用  
 2D6+3>=0 敏捷  
 2D6+10>=0 知力  
 2D6+6>=0 感知  
 2D6+9>=0 精神  
 2D6+3>=0 幸運

【戦闘前】  
 《ハズ・オブ・ライト I》戦闘前/効果をダイスで求める「分類：魔術」に有効。Fate1点消費、DMG軽減を行う「分類：魔術」の効果+1D  
 :Fate-1

【連携攻撃】  
 連携継続  
 連携 I 《ファイナルキャスト》前提属性：火、闇/発生属性：-/使用を宣言したキャラクターが行う魔法攻撃命中で、1個でも6の目が出た場合、Criとなる  
 連携 II 《ウォーターファイア》前提属性：地、光/発生属性：水/使用を宣言した魔法攻撃DMG+2d。さらに1点でもHPDMGを与えた場合、対象を遊泳状態にする。R終了まで持続  
 連携 III 《ソルジャーネス》前提属性：地、水/発生属性：闇/使用を宣言したキャラクターが行う魔法攻撃で与えるBSは、スリルやITMの効果によって回復不可

【効果参照】  
 《アーシアン：召喚》★/効果参照/自動成功/自身/ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代ITMの価格を1%にする  
 《ゴッドシャード》判定直後/MJRで行う判定直後使用。Fate1点消費。判定結果をCriに変更。Criによるダイスロールの増加が発生した場合、6の目の数に関わらず、ダイス

