

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ブリスト	Lv.1:	アコライト	レベル	10
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	アーシアン			境遇	【転移(転生)】銃
出自(効果)	【特異(転生)】無駄知識			目標	【目的(転生)】死亡体験

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	9	8	21	11	18	8
ボーナス	2	3	2	7	3	6	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	2
他修正							
能力値	2	4	2	9	4	8	4

HP	75
MP	100
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	フォースワンド	至近	-1	11	0	0	0	0	0
左手	セレスチャルシールド		0	0	0	6	3	0	0
頭部	紗々那の飾り輪		0	0	0	11	1	0	0
胴部	スケイルスキン		0	0	0	12	2	0	0
補助	セレスチャルポイントアーマー		0	0	0	6	3	0	-2
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			4	0	2	0	8	6	7
スキル								2	
その他						3			15
総計(右)			3	11					
総計(左)			4	0	2	38	21	8	20
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	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	9	6		15	+ 4 d
アイテム鑑定	9	6		15	+ 4 d
魔術判定	9	6	0	15	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ 2 d

所持品	
異次元バック	
小道具入れ	
ポーションホルダー	
戦車	
炎熱の砥石	
流水の砥石	
大地の砥石	
烈風の砥石	
ハイHPポーション×4	
ハイMPポーション×4	

現在重量: 8
 最大重量: 26
 所持金: 132249
 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: 転生	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	ハーフブラッド取得							
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功		
効果:	対象が受ける予定のダメージに-[SLd]							
ベスティア: カニス	★	-	パッシブ/メイン	-	自身	-		
効果:	素手の【攻撃力】を【攻撃力:+CL+5】に変更する。さらに、【行動値】に+2する。							
ヒール	★	4	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果:	対象の【HP】を3D+CL×3点回復する。							
ホーリーライト	★	6	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果:	対象に2Dの貫通ダメージを与える。「分類: 妖魔、魔獣、魔族」にHPダメージを与えたら「威圧」を与える。							
エンサイクロペディア	★	-	セットアッププロセス	-	自身	自動成功		
効果:	エネミー識別を行う。セットアップでエネミー識別が可能になる。							
エフィシエント	5	-	パッシブ	-	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)する。							
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	対象: 場面(選択)、射程: 視界のすべての対象にエネミー識別を行える。							
エリュダイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	【知力】判定のダイスを増やす。							
ビリーブ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	貫通ダメージの魔法攻撃に+[SL×4]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:	ヒールをイニシアチブプロセスで使用する。							
トゥルーサイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	エネミー識別に成功した時、そのエネミーの【物防防御力】と【魔法防御力】の値も知ることができる。							
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	【知力】判定の達成値に+【SL×2】する。							
ハーフブラッド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	ベスティア: カニス取得。							
トリビアリスト	★	6	判定の直前	-	自身	-	シーン1回	
効果:	判定の直前に使用する。その判定を【知力】で代用する。							

- 2+2D 【筋力】判定
 - 4+2D 【器用】判定
 - 2+2D 【敏捷】判定
 - 9+2D 【知力】判定
 - 4+2D 【感知】判定
 - 8+2D 【精神】判定
 - 4+2D 【幸運】判定
 - 4+2D 【震探知】
 - 4+2D 【震解除】
 - 4+2D 【危険感知】
 - 15+4D 【エネミー識別】
 - 15+4D 【物品鑑定】
 - 15+2D 【魔術判定】
 - 15+3D 【魔術判定】 【ホーリーライト】
 - 15+3D 【魔術判定】 【ディバインライト】
 - 42+4D 【ホーリーライト】
 - 52+4D 【ディバインライト】
 - 40+3D 【ヒール】
- 【セットアップ】《エンサイクロペディア》《コンコーダンス》
 【イニシアチブ】 【クイックヒール】 【コスト】 5 【効果】 ヒールをイニシアチブプロセスで使用する。

