キャラクター名
アクツ

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	2
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	41
種族	アーシアン			**境遇**	裏切り
出自（効果）	現代人			**目標**	奪還

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	8	9	9	12	12	7	8
ボーナス	2	3	3	4	4	2	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正				1			
能力値	2	3	3	7	6	3	3

HP	33
MP	39
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	スタッフ	至近	-1	2	0	1	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具	学術書								
能力値			3	0	3	0	3	9	7
スキル									
その他	Ｉスマートフォン							1	
総計(右)			2	2	3	7	3	10	7 m
総計(左)									
総計(両)									
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	6			6	+ 3 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 3 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
バックパック	└栄養ドリンク
ベルトポーチ	毒消し
冒険者セット	
Ｉスマートフォン	
フラッシュライト	
ポーションホルダー	
├HPポーション	
├毒消し	

現在重量： 8		
最大重量： 15	所持金： 0	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	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
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								
エンチャントウェポン：水	★	5	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果 :対象が行なう武器攻撃のダメージを、〈水〉属性の魔法ダメージに変更する。この効果はシーン終了まで持続する。クリティカル：コスト0								
マジックブラスト	1	3	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果 :「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」の「分類：魔術」の「対象：単体」を「対象：範囲([《マジックブラスト》のSL×2]体)」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ファイアボルト	★	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは[2D+10](〈火〉属性の魔法ダメージ)となる。クリティカル：ダイスロール増加								
	1							
効果：								
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動	シーン1回	
効果 :未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう(メインプロセス終了後に行動済となる)。対象はこのスキルの効果を拒否できる(この場合、使用回数には数えない)。								
ダンシングヒーロー	★	-	判定の直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。								
	1							
効果：								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： エネミー識別を行なう。								
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。エネミー識別の判定は1回だけ行ない、各エネミーの「識別値」と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること。								
カルチャー：現代世界	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 現代地球に関する文化や習慣について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別の判定に+1Dする。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
効果：								
効果：								

悪津道三
メイジ/セージ/アーシアン

大阪のインテリヤクザ。組の抗争に巻き込まれて死亡するところでエリンに召喚された。

元々いた世界ではあらゆる犯罪に手を染めていたが、
エリンに来てからというもの真面目に冒険者稼業に勤しんでいる。

顔と口調は怖いが人柄が(今は)いい。

一人称：オジサンはさァ
二人称：兄ちゃんよォ/嬢ちゃんよォ

悪津道三(アクツ・ドウゾウ)
メイジ/セージ/アーシアン
物防:7　魔防:3　行動:10　移動:7m

元インテリヤクザの転生者。
顔と口調は怖いが案外と優しい。
エリン世界で腕の良い彫り師に会えたのだろう。