

キャラクター名	プレイヤー名				
---------	--------	--	--	--	--

メインクラス	スカウト	Lv.1:	シーフ	レベル	12
サポートクラス	セージ	Lv.1:	カンナギ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	アーシアン			境遇	夢
出自 (効果)	友人			目標	新目標

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	9	19	9	22	7	21
ボーナス	2	3	6	3	7	2	7
クラス修正	0	2	0	1	2	0	3
他修正					5		1
能力値	2	5	6	4	14	2	11

HP	99
MP	95
フェイト	10

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手									
頭部									
胸部									
補助									
装身具									
能力値		5	0	6	0	2	20	7	
スキル									
その他									
総計(右)		5	0						
総計(左)		5	0						
総計(両)		5	0						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	14			14	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	14			14	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
鍊金術判定	5			5	+ 2 d

現在重量 : 0

最大重量 : 8 所持金 : 14325 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								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果: 回避判定+1D								
スティール	4	3	DR直後		自身	自動成功	シナSL	
効果: 白兵攻撃直後、攻撃対象のドロップ品を得る								
セイクリッドダンス	1	6	メジャー		自身	精神	シナSL	
効果: あらゆる判定+1D。クリンナップにMP5点消費し続ける限りシーン終了まで								
チャネリング	1	6	セットアップ		自身	自動成功		
効果: セイクリッドダンスと同時に使用								
エンタードラゴン	1		パッシブ		自身		格闘	
効果: 命中判定+2								
コンセントレイトフィール	1		パッシブ		自身			
効果: 感知+2								
サイバーアイ	1		パッシブ		自身			
効果: 感知+1。暗闇の効果を受けない								
ハードワイヤード	1		パッシブ		自身			
効果: 感知+2。幸運-1								
ビーストジーン	1	7	セットアップ		自身	自動成功		
効果: 感知+2。行動値+2。シーン終了まで								
リブート	1		戦闘不能		自身	自動成功	シナ1	
効果: フェイト1点消費。戦闘不能を回復しHPを1にする。行動済みにならない								
エクセレントギフト	1		パッシブ		自身			
効果: 幸運+2								
オーソリティ:ブリガンティア	1		判定直前		単体	自動成功	シナSL	
効果: リアクションの判定+2D								
ディスティニージーン	1		パッシブ		自身			
効果: フェイト+2								
リバイバル	1		セットアップ		自身	幸運	シナ1	
効果: フェイト1点消費。既に使用したシーン～～回スキルの使用回数を1増やす								

俺の名前はサトウ カズマ。  
元は引きこもりの高校生だったが、レジェンド・オブ・エリンのプレイ中に寝落ちをし、気づいた時にはレジェンド・オブ・エリンの世界へとやってきてしまっていた！  
体の一部が機械になったことから名をサトウ メカズマに改めて、これからこの世界で冒険の毎日だ！

キャラクター名

プレイヤー名

## 所持品

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ブレイブソウル	1		イニシアチブ		自身	自動成功	シナ1	
効果： メインプロセスを行う。行動済みにならず、プロセス終了時HPが0になる								
リバーサル	3	10	判定直後	20m	単体	自動成功	シー1	
効果： 判定値に- $SL \times 3$ 。自身を対象にできない								
トレジャーマニア	1		効果参照	視界	単体	自動成功	シー1	
効果： ドロップ品決定ロール+1D								
フォーチュンヒット	1		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃ダメージ+幸運								
シンプルスティール	1		パッシブ		自身			
効果： スティールのドロップ品決定ロール+1D。効果を白兵攻撃から武器攻撃に変更								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								