

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	6
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	男
称号クラス				年齢	26歳
種族	ヒューリン			境遇	天涯孤独
出自(効果)	商人			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	9	10	16	9	17	9
ボーナス	4	3	3	5	3	5	3
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正							
能力値	4	4	3	7	4	6	4

HP	57
MP	73
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	稲妻の杖[5/両/8]	至近	-2	9				-2	
左手									
頭部	ビレッタ					2			
胴部	ダルマティカ					6			
補助	稲妻のマント[4/4/3]					3	1	2	2
装身具	稲妻の聖印[5/1/-]								
能力値			4	0	3	0	6	7	9
スキル									
その他									
総計(右)			2	9					
総計(左)			4	0	3	11	7	7	11
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	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	6			6	+ d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品	
HPポーション*2	
MPポーション*10	
ベルトポーチ	
バックパック	
ポーションホルダー	
毒消し*2	
ハイMPポーション*3	

現在重量: 15  
 最大重量: 19  
 所持金: 5236  
 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
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
プロテクション(魔術)	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	防御中1回	
効果: 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヒール(魔術)	★	4	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果: 対象のHPを3D+CL*3点回復。								
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: セットアップでエネミー識別できる。								
ハイウィズダム	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 知力判定に+SL*2。								
ホーリーライト(魔術)	★	6	メジャー	20m	自身	魔術判定		
効果: 2Dの貫通ダメージを与える魔法攻撃。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。								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動成功	防壁1回	
効果: 対象が受けるダメージを0にする。								
コンコードダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 対象: 場面(選択)、射程: 視界の全ての対象にエネミー識別を行う。識別判定は1回のみ行う。								
エフィシエント	4	-	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、ダメージ追加、ダメージ軽減を行う、分類「魔術」の効果に+SL*2。								
ピュリファイ(魔術)	1	7	メジャー	効果参照	効果参照	魔術判定		
効果: アイテムの聖水(②P92)をSL*2個取得する。この聖水は通常の効果に加え、武器攻撃のダメージに+1Dする。非売品。シナリオ終了時に失われる。								
アドバイス	2	-	判定直前	20m	単体	自動成功	ナリSL+1回	
効果: 対象が行う判定に+1D。自身を対象にはできない。								
マイスター: 魔術判定	★	-	パッシブ	-	自身	-	CL5以上	
効果: 選択した判定に+1D。								
	1							
効果:								
プレディクション(Lv5アドバイス必須)	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 自身が取得しているアドバイスの効果を「+1D」から「+2D」に変更。								
リバーサル(要検討)	1	10	判定直後	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果: 対象の行った判定の達成値を-SL*3する。自身を対象にできない。								

10歳まで行商人をしていた両親について世界を旅して回っていた。  
 商いのための交渉術、特に嘘やだまし討ちを交えた弁術は、両親の仕事を見ている上で身に着いた。  
 しかし、あるとき、盗賊団に襲われ、両親は殺される。  
 通りがかった冒険者に救われ、安吾自身は救出され、近くの町の教会に預けられた。  
 安吾は、自分を救ってくれた冒険者と……、そして親の仇である盗賊を探している。そのために冒険者になった。

