キャラクター名
"かき回す者(ｼｪｲｶｰ)"　ハルーシカ

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	15
サポートクラス	イリュージョニスト	**Lv.1:**	シャーマン	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヒューリン			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	神官			**目標**	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	9	25	24	30	9
ボーナス	3	3	3	8	8	10	3
クラス修正	0	0	0	3	2	2	1
他修正						2	
能力値	3	3	3	11	10	14	4

HP	98
MP	165
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	幽夢の杖S1〈幻術士〉	至近		5					
左手	幽夢の鏡S1〈精神〉					3	6	-1	
頭部	幽夢の髪飾りS1〈対抗：威圧〉					4	3		
胴部	幽夢の衣S1〈飛行〉					7	1		
補助									
装身具	幽夢の守り								
能力値			3	0	3	0	14	13	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	5	3	14	24	12	8 m
総計(左)			3	0					
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	10			10	+ 3 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 3 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	+ 4 d
呪歌判定	14	2	5	21	+ 4 d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	枕
ベルトポーチ	筆記用具
ポーションホルダー	ドレスブック
ハイMPポーション*2	イリュージョンカード
ハイMPポーション*3	図解ソーサラーの秘術
万能薬	騎竜(名：フィーア)
ランチボックス	
ハウビア*5	
森林冒険セット	
調理用具	
小道具入れ	

現在重量：　-3		
最大重量：　9	所持金：　339	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
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-	-	
効果：作成時にフェイト+1								
コンセントレイション	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：魔術判定に+1Dする。								
マイスター：魔術判定	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：魔術判定に+1Dする。ただし、他の《マイスター：～～》を取得できなくなる。								
エソテリカ：シャーマン	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：選択したクラスのスキルのコスト-2する。ただし、他の《エソテリカ：～～》を取得できなくなる。								
マジックスペシャリスト	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：「分類：魔術」のコスト-SL(最低1)する。								
イリュージョンマスター	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：「分類：魔術〈幻〉」のスキルの魔術判定に使用する能力値を【精神】に変更する。								
リアリスティックイメージ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：あなたが取得しているイリュージョニストのスキルの「効果」に書かれている「「分類：植物、アンデッド、機械」以外」という制限をなくし、あらゆる分類のエネミーに適用可能となる。								
ソウルスティール	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：ｽｷﾙ、ﾊﾟﾜｰ、ｱｲﾃﾑの効果によって[放心]を与えた時に有効。その[放心]を受けた、あるいはすでに[放心]を受けていたキャラクターはリアクションの判定にも-1Dされる。[放心]が回復されるまで持続する。								
デモンズウェブ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：ｽｷﾙ、ﾊﾟﾜｰ、ｱｲﾃﾑの効果によって[ｽﾘｯﾌﾟ]を与えた時に有効。その[ｽﾘｯﾌﾟ]を受けた、あるいはすでに[ｽﾘｯﾌﾟ]を受けていたキャラクターはあらゆる判定に-1Dされる。[ｽﾘｯﾌﾟ]が回復されるまで持続する。								
ポイズンアップ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	自動	-	
効果：「分類：魔術」で与えるバッドステータスの効果強度に+SLする。効果強度のないバッドステータスには効果がない。								
カトブレパスアイ	★	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	視界	単体	精神	ｼｰﾝ1回	
効果：対象の【精神】と対決を行う。勝利した場合、対象に[ｽﾀﾝ]を与える。また、対象は[ｽﾀﾝ]を受けている間、リアクションの判定に必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。[ｽﾀﾝ]が回復するまで持続。								
エコノミーマジック	★	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動	-	
効果：あなたが使用する「分類：魔術」のスキルの「コスト」に-2(最低1)する。シーン終了まで持続。								
マジックブラスト	2	3	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動	-	
効果：「タイミング：メジャーアクション」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。メインプロセス終了まで持続。								
オールウェポン	★	9	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動	-	
効果：《エンチャントウェポン》の「対象：単体」「射程：20m」を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する。メインプロセス終了まで持続。								
クリエイトフィールド	★	-	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：「タイミング：メジャーアクション」「対象：単体」のイリュージョニストのスキルの「対象：単体」を「対象：場面(選択)」に変更する。メインプロセス終了まで持続。								

イリュージョニスト、シャーマン、ソーサラーのコスト-2　魔術コスト-1(-3)

呪いと幻術を得意とする幻術師の少女。おなか(へその下辺り)に刺青がある。
過去に両親含めた周りの人間を陸ギルマンの襲撃により亡くし、天涯孤独の身となった。
敬虔な神官だった両親に倣って自分も神官になるつもりだったが、神は両親を守ってはくれなかったと、神とそれを信仰する神官を嫌っている。
二度と戻ることの無い、かつての幸せな日々を取り戻すため冒険者として活動している。
クロスのついたチョーカーは両親の形見。

"かき回す者(ｼｪｲｶｰ)"の二つ名はシャーマンになる際に村のしきたりによってつけられたもの。出身の村最後のシャーマンであるため、嫌々ではあるが名乗っている。

人を見下した様な生意気な言動をとるが、幼い少女が一人の冒険者として生きていく為の自己防衛である。が、そのキツイ言動が原因で嫌われることが多く、ギルドを転々としていた。現在はギルド""に身を置いている。
酒場でカード等のギャンブル(イカサマ)や、奇術を披露して小遣いを稼いでいる姿がよく見られる。
好きなもの：甘いお菓子、かわいいもの、動物
嫌いなもの：神、神官、ギルマン、アンデッド(怪談話含む)

誓約「カトブレパスの魔眼」
恩恵　スキル《カトブレパスアイ》をSL1で取得
束縛　魔眼を、誰かを守るために使うことを誓っている。束縛に反した場合、以降の【感知】判定に-1Dする。また、スキルやアイテム、パワーなどの効果で【感知】の値を参照する場合、【感知】の値を2分の1にして効果を適用する。
背景　右目が魔眼になっており、そのため左右で色が違う。本人はあまり気にしておらず、隠したりはしていない。魔術を使う際光っている事があるが、本人の

キャラクター名

"かき回す者(ｼｪｲｶｰ)"　ハルーシカ

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
リミットブレイク	1	14	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：「分類：魔術」のスキルのSLに+2する。この効果で「SL上限」を超えてもよい。ただし、使用回数が増えることはない。メインプロセス終了まで持続。								
オブストラクション	★	3	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動	-	
効果：魔法攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象に[スリップ]を与える。メインプロセス終了まで持続。								
イメージウェポン	★	4	ﾒｼﾞｬｰ	10m	単体	魔術	-	
効果：対象が「分類：植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。対象に[2D+5]〈無〉属性ダメージの魔法攻撃を行う。また、対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[放心]を与える。クリティカル：ダイスロール増加								
エンチャントウェポン：〈風〉	★	5	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術	-	
効果：対象が行う武器攻撃のダメージを選択した属性の魔法ダメージに変更する。シーン終了まで持続。クリティカル：コスト0								
レインボーカラー	★	8	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	魔術	-	
効果：使用する際に属性をひとつ選択。対象の「属性」を選択した属性に変更する。シーン終了まで持続。クリティカル：コスト0								
ダブルキャスト	2	15	ﾒｼﾞｬｰ	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：取得している「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」をふたつ使用する。同じ魔術を2回使用してもよいし、別々の対象でもよい。								
マジックロック	★	5	ﾒｼﾞｬｰ	至近	効果	魔術	-	
効果：トラップ解除を魔術判定で代用判定する。また、オブジェクトの「宝箱」や「扉」に、トラップの「鍵A」を設置できる。GMはオブジェクトに「鍵A」を設置できないことにしてもよい。								
シックネス	3	6	DR直前	20m	単体	自動	ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果：攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行う攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[衰弱(SL)]を与える。[衰弱]はこのスキルの対象が与えることに注意。								
ディストラント	★	6	DR直前	20m	単体	自動	ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果：攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行う攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[恐怖]を与える。[恐怖]はこのスキルの対象が与えることに注意。								
アニスゼティク	★	6	DR直前	20m	単体	自動	ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果：攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行う攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[縛鎖]を与える。[縛鎖]はこのスキルの対象が与えることに注意。								
ミラージュガイド	★	8	判定直後	10m	単体	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：対象が行う判定の直後に使用。対象はその判定を振りなおす。その際、ダイス数は変更されない。対象はこの効果を拒否可能。自身不可。								
サンドクラウド	★	-	効果	20m	単体	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：対象が武器攻撃の命中判定を行った(スキルやフェイトの振り直しも終了した)後で使用。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択して除外する。								
フォッグミラージュ	★	-	効果	20m	単体	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：対象が魔法攻撃の命中判定を行った(スキルやフェイトの振り直しも終了した)後で使用。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択して除外する。								
タングル	★	-	効果	20m	単体	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：対象がリアクションの判定を行った(スキルやフェイトの振り直しも終了した)後で使用。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択して除外する。								
イネビタブルイメージ	4	-	効果	-	自身	自動	ｼｰﾝSL回	
効果：あなたの行う攻撃の対象が「分類：植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。バッドステータスを与える攻撃と同時に使用。その攻撃ではダメージの有無にかかわらずバッドステータスを与える。								
ファイナルイリュージョン	5	-	効果	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：あなたがバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用。その対象が「分類：植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。そのバッドステータスはスキルで回復できない。シーン終了まで持続。								
リゼントメント	★	-	効果	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：魔法攻撃と同時に使用。「対象：単体※」に変更し、ダメージ+[CL*10]する。								
ギフト	★	-	効果	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：ダイスロールの直前に使用する。そのダイスロールに+2Dする。								
ポイズンイメージ	★	6	効果	-	自身	自動	-	
効果：あなたが効果強度のあるバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その対象が「分類：植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。その効果強度に+1する。								
ファストチャネル	★	-	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：すでに使用した《サンドクラウド》《フォッグミラージュ》《タングル》いずれかの使用回数を1増やす								
ミュトスノウリッジ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：神話や伝説に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
マジックノウリッジ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：魔術に関する事柄について、知っているか同課の【知力】判定に+1Dする。								

キャラクター名

"かき回す者(ｼｪｲｶｰ)"　ハルーシカ

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
オピニオン	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	交渉や説得などの【精神】判定に+1する。							
インサイト	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果	はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。ただし、□をついている理由や隠している内容までは、この判定ではわからない。							
ブラフ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	はったりを言ったり嘘をついて騙すなどの【精神】判定に+1Dする。							
ファインドトラップ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	トラップ探知の判定+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。							
サーチリスク	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	危険感知の判定+1Dする。							
トレーニング：知力	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	選択した能力基本値+3							
トレーニング：精神	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	選択した能力基本値+3							
トレーニング：感知	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	選択した能力基本値+3							
マジックキャンドル	★	6	ﾒｼﾞｬｰ	効果	効果	魔術	-	
効果	あなたの存在するエリアの明度を2，もしくは3に変更する。また、フリーアクションで再び明度を変更することも可能。ただし、元の明度(他のスキルやアイテムの効果を受ける前)よりも低い値に変更することはできない。シーン終了まで持続。クリティカル：コスト0							
エンチャンターⅠ	★	-	《ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ》	-	自身	自動	-	
効果	フェイト1点消費。使用する際に属性からひとつ選択。《エンチャントウェポン：～～》の「効果」の「選択した属性の魔法ダメージに変更する」を「《エンチャンターⅠ》で選択した属性の魔法ダメージに変更する」に変更する。							
エンチャンターⅡ	★	-	戦闘前	-	自身	自動	-	
効果：	フェイト1点消費。《エンチャントウェポン：～～》を戦闘前に使用する。							
エンチャンターⅢ	★	-	効果	-	自身	自動	ｼｰﾝ1回	
効果	フェイト1点消費。魔法攻撃と同時に使用。その攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、クリンナッププロセスごとに攻撃の対象に10点のHPロスを与える。対象のHPが全快するか、シーン終了まで持続。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								