キャラクター名
寿恵廣（スエヒロ）

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	イリュージョニスト	**Lv.1:**	イリュージョニスト	**性別**	オス
称号クラス				**年齢**	16
種族	サハギン			**境遇**	大成功
出自（効果）	魚人戦士			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	14	11	12	9	16	6
ボーナス	3	4	3	4	3	5	2
クラス修正	0	1	0	2	0	2	1
他修正							
能力値	3	5	3	6	3	7	3

HP	50
MP	70
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	ビギナーズロット	至近	-1	5	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ビレッタ					2			
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	クイックバンド							2	1
装身具	稲妻の聖印								
能力値			5	0	3	0	7	6	8
スキル	ホーリーガード					2	4		
その他									
総計(右)			4	5	3	13	11	9	9
総計(左)			5	0					
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6	1		7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
ハイMPポーションX３消費1本	
ランチボックス	
ポーションケース	
ハイHPポーション×２	
果実×５	
食料魚　　消費済み１個	
ローブ	
高位聖印	

現在重量： 5		
最大重量： 18	所持金： 3913	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**
アクアアシスト	★		パッシブ		自身		［遊泳］L上限1	
効果 :効果をダイスで求める［分類：魔術］に有効。HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行なう「分類：魔術」の効果に＋１Dする。								
プロテクション	3	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果：対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
イリュージョンマスター魔術（幻）	★		パッシブ		自身		SL上限１	
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。								
イメージビースト魔術（幻	★	5	メジャーアクション	１０ｍ	単体	魔術判定	SL上限１	
効果 :対象が「分類：植物、アンデット、機械」以外の時に有効。対象に魔法攻撃を行なう。その魔法ダメージ）となる。また、攻撃のダメージは［2D+5］（（無）属性の対象に1点でもHPダメージを当てた場合［恐怖］を与える。クリティカル：ダメージ増加。								
バットイメージ	1	6	効果参照		自身	自動成功	SL上限３	
効果 :あなたがバット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、アンデット、機械」以外の時に有効。そのバットステータスを与えたキャラクターの「物理防御力」に□［SL×5］する。この効果は同時に与えたバットステータスを全て回復するか、シーン終了まで持続する。								
ホーリーライト	★	6	メジャーアクション	２０ｍ	単体	魔術判定	SL上限１	
効果 :対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは２D（貫通ダメージ）となる。また、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。クリティカル：ダメージ増加。								
ファイナルイリュージョン 魔術（幻）	1		効果参照		自身	自動成功	SL上限５	
効果 :シナリオSL回　あなたがバット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、アンデット、機械」以外の時に有効。そのバットステータスはスキルで回復できない。この効果はシーン終了まで持続する。								
フィニッシュイメージ　魔術（幻）	1	4	ダメージロールの直前		自身	自動成功	SL上限３	
効果 :攻撃の対象がバットステータスを受けていた時に有効。イリュージョニストのスキルによる攻撃のダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+［（SL）D］する。								
プラクティスマインド	3		パッシブ		自身		SL上限３	
効果：【精神】判定の達成値に+［SL+１］する。								
ヒール	★	4	メジャーアクション	２０ｍ	単体	魔術判定	SL上限１	
効果：対象の【HP】を［３D+CL×３］点回復する。クリティカル：ダメージ増加。								
ホーリーガード	2		パッシブ		自身		SL上限３	
効果：【物理防御力】に+SL【魔法防御力】に【SL×２】する。								
ファントムペイン	1		効果参照		自身	自動成功	SL上限３	
効果 :シーンSL回　使用するバットステータスからひとつ選択せよ。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する。その対象が「分類：植物、アンデット、機械」以外の時に有効。そのバッドステータスを、選択したバッドステータスに変更する。効果強度が必要な場合、1とする。								
ポイズンイメージ　魔術（幻）	★	6	効果参照		自身	自動成功	SL上限１	
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、アンデット、機械」以外の時に有効。その効果強度を+1する。								
トレーニング：精神	★		パッシブ		自身			
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ選択した能力基本値に+３する。								
エンラージリミット	★		パッシブ		自身			
効果：携帯品の重量制限が［【筋力基本値】×２］になる。								

魚人戦士の父親をもち、魚人戦士になるために鍛えていたが筋肉が他のサハギンよりも劣っていたため、魚人戦士にはなれなかったが他より頭が良かったため神官として目指す。
小さい頃、喉に怪我したため後遺症として言づたない。
その知識を交渉術に活かし、実家は大商人として成功している。（共働きで父が魚人戦士、母が大商人として働いている。）
神官として経験を積む為、冒険者ギルドを酒場で探している時に青髪のデカいねーちゃん（キュアノス＝ハイドランジア）に誘われて黒き鷲獅子に新人として加入。

キャラクター名
寿恵廣（スエヒロ）

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
ベアアップ	★		パッシブ		自身			
効果：	スキルに対するリアクションとして行なう【精神】判定に+1Dする。							
ウォータースイム	★		パッシブ		自身			
効果：	遊泳状態のペナルティを受けないための【筋力】判定に+1Dする。							
オピニオン	★		パッシブ		自身			
効果：	交渉や説得などの【精神】判定に＋1Dする。							
サーチリスク	★		パッシブ		自身			
効果：	危険感知の判定に＋1Dする。							
カルチャー：エリンディル大陸西方	★		パッシブ		自身			
効果	:取得する際にエリンの特定の地域や元いた世界のひとつ選択せよ。<カルチャー：エリンディル大陸西方>のように記述し、選択した場所に関する文化や習慣について知ってるかどうかの【知力】判定に＋1Dする。							
アイデンティファイ	★		パッシブ		自身			
効果：	アイテム鑑定の判定に＋1Dする。							
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：								