キャラクター名
アレット・スヴェストル

プレイヤー名

メインクラス	エレメンタリスト	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	フォーキャスター	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	いくつだっけ
種族	アルカード			**境遇**	渡来
出自（効果）	悠久の旅人			**目標**	無目的

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	15	9	8	44	41	41	6
ボーナス	5	3	2	14	13	13	2
クラス修正	0	0	1	4	1	2	0
他修正							
能力値	5	3	3	18	14	15	2

HP	192
MP	343
フェイト	12

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	軍略家の指揮棒	至近	-1	3	0	0	0	0	0
左手	召喚具：カドケウス	至近		27				-1	
頭部	軍略家の三角帽子					2	1		
胴部	魔道服				-2	5	-4		
補助	軍略家の指輪					2	3		
装身具	武経七書								
能力値			3	0	3	0	15	17	10
スキル									
その他									
総計(右)			2	3	1	9	15	16	10 m
総計(左)			3	27					
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	14			14	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	14			14	+ 2 d
エネミー識別	18	2		20	+ 4 d
アイテム鑑定	18	2		20	+ 3 d
魔術判定	18	2	1	21	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
【収納】	蘇生薬*2
ベルトポーチ	
異次元バッグ	【道具】
ポーションホルダー	虹の輝き
小道具入れ	秘策の手紙
	契約の宝石
【ポーション】	プロフェットストラップ
HHPP*3	枕
HMPP*10	
GHPP*5	
万能薬*10	

現在重量： 25		
最大重量： 27	所持金： 97672	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**
ミステリアスブラッド	★	-	パッシヴ/メイキング	-	自身	-		
効果：キャラクター作成時に【筋力基本値】+4、【知力基本値】-1。								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果：魔術判定+1D。								
	○							
効果：								
エンサイクロペディア	1		セットアップ		自身			
効果：セットアップでエネミー識別を行う。								
クイックサーチ	1	5	セットアップ		自身			
効果：《エンサイクロペディア》とセットアップスキルを使える。								
スペシャルコマンド	1	3(6)	セットアップ		自身		セットアップ1回	
効果：「タイミング：セットアップ」のフォーキャスターのスキルを二つ使用。								
タクティカルプレイ	10	2(5)	セットアップ	20m	単体	魔術		
効果：対象が行う攻撃ダメージ+[SL×4]。ラウンド終了まで持続、使用時自身行動済。								
ポジショナルプレイ	10	2(5)	セットアップ	20m	単体	魔術		
効果：対象の【物防】【魔防】+[SL×4]。ラウンド終了まで持続、使用時自身行動済。								
ハイロウコール	1	4	セットアップ		自身			
効果：《ディバインコール》と《アタックハイロウ》《ディフェンスハイロウ》《ソニックハイロウ》いずれか一つを使用。								
ディバインコール	1	6	セットアップ		自身		ラウンド1回、シーンSL回	
効果：カドケウス選択。カドケウスを創部する部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としてもよい。シーン終了時に失われる。								
アタックハイロウ	5	10	セットアップ	視界	場面(選択)	魔術	召喚具装備	
効果：攻撃ダメージ+[SL×3]、自身対象不可、ラウンド終了まで持続。								
ディフェンスハイロウ	5	10	セットアップ	視界	場面(選択)	魔術	召喚具装備	
効果：対象の【物防】【魔防】+[SL×3]。ラウンド終了まで持続。								
	○							
効果：								
リゼントメント	1		効果参照		自身		メイジ、シナリオ1回	
効果：魔法攻撃と同時使用。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージ+[CL×10]する。								
ストラテジウム	1	3(6)	効果参照		自身			
効果：「判定：魔術」「対象：単体」のフォーキャスタースキルと同時使用。「対象：範囲(選択)」に変更。								

Alette= Sevestre
怠惰な吸血鬼。寝れる限り寝てる。

Q.アルカードってなに？

A.太陽神アーケンラーヴに戦いを挑んで、命を取られない代わりに陽の元で歩けるようになった事と、妖魔狩りの妖魔となる宿命を背負った吸血鬼の一族(ストレンジャーガイド掲載)

割と長生きしている方のアルカード。全盛期はメイジとして戦っていた事もあったが、自分が出張らずとも人間や他種族が割と頑張って戦えているとわかると、一転前線を退いだ。
以降は全盛期の影は見るも残らず。ひたすらに惰眠を貪る存在となっている。
意地なのか習性なのか判断がつかぬほど動くことがなく、概ね眠っている。眠っている間は「殺されなければ構わない」と公言しているだけあって、何をされても反応をせず、文句も言わない。実際これが原因で故郷から流れ着いた。
語らぬ信条としては、永く生きる者が狩り続けるよりも、今世の事は今世生きる者が対処するべしと思っているが、語る事を半ば放棄しているので出てくる言葉を「眠い」で片している。

【アレットの出来る事】
・エネミー識別(6D+17)
・ミドル：B・D+53、ダメージ+58(範囲(選択)、R間持続)

キャラクター名

アレット・スヴェストル

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
アレット・スヴェストル

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
	○							
効果：								
グランドマスター	1		パッシブ		自身			
効果：	フォーキャスターのスキル-2(最低1)。							
アウトプレイ	1		パッシブ		自身			
効果：	《タクティカルプレイ》《ポジショナルプレイ》のSL上限を10に変更。							
コンコーダンス	1		パッシブ		自身			
効果：	「対象：場面(選択)」「射程：視界」のすべてのエネミーを1回でエネミー識別する。							
ラーニング：ナチュラルヒストリー	1		パッシブ		自身			
効果：	エネミー識別+2D、【幸運基本値】-3							
アタックブースト	3		パッシブ		自身			
効果：	ダメージ増加を行う[分類：魔術]の効果に+[SL×3]。							
アーマーブースト	3		パッシブ		自身			
効果：	【物防】【魔防】を増加する[分類：魔術]の効果に+[SL×3]。							
マジシャンズマイト	1		パッシブ		自身			
効果：	魔法攻撃ダメージ+[(SL)D]。							
マジックハンド	1		パッシブ		自身			
効果：	魔術判定+1D							
マスターマジック	5		パッシブ		自身			
効果：	魔法攻撃ダメージ+[SL×5]							
	○							
効果：								
ゲームメイカー	1	6(9)	セットアップ	20m	範囲(選択)		アーシアンオ(アース/ウィッチ)	
効果：	対象が行うリアクション判定+2、シーン終了まで持続							
クローズゲーム	1	7(10)	クリンナップ	20m	範囲(選択)		シーンSL回	
効果：	対象のBS1つ回復。どのBSを回復するかは対象が決定。							
アンパッサン	1	2(5)	セットアップ	20m	単体※	魔術		
効果：	戦闘移動or離脱。敵キャラクターに封鎖時不可。スキルの効果の拒否可。							
トランスポジション	1	5(8)	クリンナップ	20m	単体※	魔術	シーンSL回(アンパッサン)1	
効果：	戦闘移動or離脱。敵キャラクターに封鎖時不可。スキルの効果の拒否可。							
エンチャンターⅠ	1		《エンチャントウェポン》		自身		メイジ	
効果	:使用前に属性1つ選択、《エンチャントウェポン：～》と同時使用、Fate1点消費。《エンチャンターⅠ》で選択した属性に変更する。							
エンチャンターⅡ	1		戦闘前		自身		メイジ、CL4以上	
効果：	《エンチャント：～》と同時使用。Fate1点消費、戦闘前に使用可							
エンチャンターⅢ	1		効果参照		自身		メイジ、シーン1回、CL7以上、(エンチャンターⅠ)	
効果	:魔法攻撃と同時使用。Fate1点消費。1点でもHPダメージを与えた場合、クリンナップ毎にHP10点ロス。対象のHPが全快するか、シーン終了まで持続。							
シニスター	1		セットアップ		自身		シーン1回	
効果：	Fate使用可能点消費、【HP】[消費Fate×CL×2]点回復							
フェザー	1	6	効果参照		自身	魔術	シーン1回	
効果：	落下によるDR直前使用。ダメージ0(落とし穴、穴、[スリップ]による落下にも適用可)							
レストタイム	1		効果参照		自身		シナリオ1回	
効果：	シーン終了時使用。HP・MP[2D+CL]点回復							
フックダウン	1	3	クリンナップ		自身		シーン1回	
効果：	ポーション飲める							

キャラクター名
アレット・スヴェストル

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
ヒストリー	1		パッシブ		自身			
効果：	国や街の概要、歴史、人物、過去の出来事等に関する【知力】判定+1D。							
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値+3							
トレーニング：知力	1		パッシブ		自身			
効果：	知力基本値+3							
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果：	感知基本値+3							
トレーニング：精神	1		パッシブ		自身			
効果：	精神基本値+3							
トレーニング：幸運	1		パッシブ		自身			
効果：	幸運基本値+3							
アストラルノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	アヴァロンやその他防塞都市に関する【知力】判定+1D。							
マジックノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	魔術に関する【知力】判定+1D。							
ミュトスノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	神話や伝説に関する【知力】判定+1D。							
ロイヤルノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	諸国の王侯貴族に関する【知力】判定+1D							
モンスターロア	1		パッシブ		自身			
効果：	エネミー識別+1D							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：	【最大MP】+CL							
オウルアイド	1		パッシブ		自身			
効果：	[暗闇]による判定ペナ：-1D→-2							
ベアアップ	1		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う【精神】判定+1D							
アースノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果 :あなたは「使用条件：アーシアン」スキルを取得できる。ただし、クラススキルは取得時にメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない								
バルムンクノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	秘密結社バルムンク、バルムンク・ノヴァ等に関する【知力】判定+1D							
ゴッドノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	神、神具に関する【知力】判定+1D							
イービルノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	邪神、妖魔、魔獣、魔族に関する【知力】判定+1D							
ダークストーク	1		パッシブ		自身			
効果：	[暗闇(明度ルール採用時は明度1～2)]による移動ペナルティ無							
ネイチャーノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	自然や植物に関する【知力】判定+1D							
メガファウナノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	大型動物・魔獣等に関する【知力】判定+1D							
イミューンウェイト	1							
効果：								