

キャラクター名  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	41	38	41	6
ボーナス	5	3	2	13	12	13	2
クラス修正	0	0	1	4	2	1	0
他修正				1			
能力値	5	3	3	18	14	14	2

HP	192
MP	338
フェイト	30

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										
頭部	軍略家の三角帽子					2	1			
胸部	魔導服									
補助	月光の腕輪						2			
装身具	軍略家の駒									
能力値				3	0	3	0	14	17	10
スキル										
その他										
総計(右)				2	3					
総計(左)						3	2	17	17	10
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	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			18	+ 4 d
アイテム鑑定	18			18	+ 3 d
魔術判定	18		1	19	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	
バックパック	
毒消し	
ハイHPポーション*3	
ハイMPポーション*10	
虹の輝き	
契約の宝石	
プロフェットストラップ	
秘策の手紙	

現在重量: 13  
 最大重量: 22  
 所持金: 133268  
 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	★	-	パッシブ/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	-	パッシブ	-	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。								
ゲームメイカー	1	6(9)	セットアップ	20m	範囲(選択)		トリアク(トリアク)	
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								
	○							
効果:								
リゼントメント	1		効果参照		自身		メイジリゾ	
効果: 魔法攻撃と同時に使用。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に使用。「対象: 範囲(選択)」に変更。								
カウンタースペル	1		効果参照	視界	単体		シナリオ1回	
効果: 対象が「分類: 魔術」のスキル使用を宣言時に使用。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになり、コスト等も通常通り消費する。								
エフェクトエクステンド	3		効果参照		自身			
効果: 「効果」に「ラウンド終了まで持続する」とある「分類: 魔術」のスキルと同時に使用。「シーン終了まで持続する」に変更する。								
	○							
効果:								

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る戦えているとわかると、一転前線を退いた。以降は全盛期の影は見るも残らず。ひたすらに情眠を貪る存在となっている。維持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
- ・B、D、ダメージ+53(範囲(選択)、R間持続) CX時はシーン終了まで持続
- ・R1回、ダメージ+[5D6+7]



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
エンchanターIII	1		効果参照		自身		1/3ダメージ	
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。								
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。								
アストラノウリッジ	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。								
バルムンクノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果 :								
イービルノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果 :								
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。								
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								
ロイヤルノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果 :								
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：精神	1		パッシブ		自身			
効果 : 精神基本値+3								
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								
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。								
フェザー	1		効果参照					
効果 :								
ベアアップ	1							
効果 :								
アースノウリッジ	1		パッシブ					
効果 :								
	1							
効果 :								
効果 :								
効果 :								
効果 :								