

キャラクター名

三笠

プレイヤー名

メインクラス	プリースト	Lv.1:	アコライト	レベル	14
サポートクラス	フォーキャスター	Lv.1:	フォーキャスター	性別	男
称号クラス				年齢	30
種族	アーシアン			境遇	召喚：神
出自 (効果)	召喚：交換条件			目標	召喚：契約

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	24	9	8	28	9	23	9	HP	120
ボーナス	8	3	2	9	3	7	3	MP	136
クラス修正	0	1	1	2	1	2	1	フェイト	5
他修正				3		1			
能力値	8	4	3	14	4	10	4		

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[S1]	至近	-1	3					
左手	ブーストシールド[S1]		0	0	0	9	0	-1	0
頭部	軍略家の三角帽子[S1]					2	1		
胴部	クルセイダーガープ[S1]				-1	5	1		-1
補助	月光の腕輪						2		
装身具	幸運のペンダント								
能力値			4	0	3	0	10	7	13
スキル									
その他									
総計(右)			3	3	2	16	14	6	12
総計(左)			4	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				m

	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	14			14	+ 2 d
アイテム鑑定	14			14	+ 2 d
魔術判定	14			14	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量：	4		
最大重量：	24	所持金：	77915
		預金・借金：	

所持品	
ベルトポーチ	ト ハイMPポーション
異次元バッグ	ト ハイMPポーション
スポーツバッグ	ト ハイMPポーション
	ト ハイMPポーション
クーラーボックス	ト ハイMPポーション
ト ベネット印のおいしい水	
ト ベネット印のおいしい水	ランチボックス
ト ベネット印のおいしい水	ト ベネット印のおいしい水
ト ベネット印のおいしい水	ト ベネット印のおいしい水
	ト ベネット印のおいしい水
ポーションホルダー	ト ベネット印のおいしい水

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アーシアン：召喚	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果：ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
プロテクション [魔術]	5	3	DR直後	20m	単体	自動	1/メインアビ	
効果：対象が受ける予定のダメージに-[(SL)D]								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動	1/バフ、アビ	
効果：対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する								
ヒール [魔術]	★	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：対象にHP回復を行う。対象のHPを[3D+CLx3]点回復する								
タクティカルプレイ [魔術]	10	5	セットアップ	20m	単体	魔術	-	
効果：ダメージ増加を行う。対象が行う攻撃のダメージに+[SLx4]する。この効果はラウンド終了まで持続する。このスキルの使用後にあなたは行動済みとなる。クリティカル：コスト0								
ストラテジウム	★	6	効果	-	自身	自動	-	
効果：「判定：魔術判定」「対象：単体」のフォーキャスターのスキルと同時に使用する。そのスキルを「対象：範囲（選択）」に変更する								
スペシャルコマンド	★	6	セットアップ	-	自身	自動	1/セットアップ	
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2つ使用できる。このときに同じスキルを連続して使うことはできない								
アウトプレイ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：あなたが取得している《タクティカルプレイ》《ポジショナルプレイ》の「SL上限：5」を「SL上限：10」に変更する								
ホーリーウェポン [魔術]	5	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：対象にダメージ増加を行う。対象が行う武器攻撃のダメージに+[SLx3]する。この効果はシーン終了まで持続する。クリティカル：コスト0								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	自動	1/シーン	
効果：ヒールを同時に使用する。この効果により、ヒールがイニシアチブプロセスで使用可能となる								
パストポーン	★	10	効果	20m	単体	自動	1/シナリオ	
効果：対象が死亡した直後に使用する。その死亡を打ち消し、対象を戦闘不能にする								
プロモーション	★	9	セットアップ	20m	単体※	自動	1/シーン	
効果：対象は取得しているスキルから一つ選択せよ。そのスキルのSLに+1する。この効果でSLがそのスキルのSL上限を超えても良い。ただし、使用回数がSLにより決定する場合、使用回数は増えない。この効果はシーン終了まで持続する								
マニフィカート	★	6	効果	-	自身	自動	-	
効果：《ホーリーウェポン》や《ホーリーワード》と同時に使用する。同時に使用したスキルの効果に「攻撃の命中判定に+1Dする」を追加する								
ビジテイション	5	6	DR直前	20m	単体	自動	-	
効果：対象が行う攻撃のDR直前に使用する。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[SLx5]する。このスキルはあなたを対象に選択できない。攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」のときに有効								
ハイプロテクション	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：プロテクションの効果に+[5+SLx3]する								

敵からはその采配で、味方からは訓練の厳しさで恐れられた元軍人。不利な戦局の中、局地戦での勝利を積み重ね何度も戦局を押し戻す …… も地力の差は埋め難く、ある海戦で残りは自身が搭乗している旗艦のみが生き残っているという状況にまで追い込まれた それでも可能な限り抵抗し後に繋ごうと、自身が死ぬまでに空母の2、3隻は貰っていこうと計画を立てていたところ。どこからか声が聞こえた

「—— 力が欲しいか」
いや実際にはこんな閑落ちルートの誘い方じゃなかったけど。要約すればそんな感じの内容を受け入れ力を、具体的にはタクティカルプレイやプロテクション なんかの[魔術]の力を手に入れた。

その後、得た力を駆使して自艦を包囲していた敵艦隊を食い破り、生還。再度戦場に飛び込み暴れ回り、自国を勝利に導いた …… だが、その立役者であった彼は勝利を確認した後、凱旋することなく。契約 —— 戦後あるいは死後、その力を用い異世界にて妖魔の侵攻を食い止めること —— の履行のため、仲間に別れを告げることすらなくエリンディルへ向かう

達成依頼
【永眠ホテルの亡者：1, 4, 5, 7, 11, 15, 18, 19, 20F】
【共に鍛錬でござる】
【猫奉行にお任せあれ】
【緋和猫の恩返し】
【緋和猫の猫パンチ耐久】
【ん、バイト？】
【鉄道/バイトの日々】
【自転車を修理しよう】
【猫陽拳、この都市の発展に必要に違いありません】

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ブリッツセンス	★	5	効果	至近	単体	自動	1/シーン	
効果： 対象が行うダイスロールの直前に使用する。対象のダイスロールに+1Dする。このスキルはあなたを対象に選択できない								
アンパッサン【魔術】	★	5	セットアップ	20m	単体※	魔術	-	
効果： 対象は戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、対象のいるエンゲージが敵キャラに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない。対象はこの効果を拒否できる。クリティカル：コスト0								
アウトポスト	★	2	《アンパッサン》	-	自身	自動	-	
効果： 《アンパッサン》と同時に使用する。《アンパッサン》の効果に「対象が行う攻撃のダメージに+1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する」を追加する								
ラス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： あなたが使用する《ビジテイション》の効果に+[SLx2]する。また、その《ビジテイション》は攻撃対象の「分類」にかかわらず有効								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： アイテム鑑定の判定に+1Dする								
アナログゲーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果： 現代地球のデジタルでないゲームに関連する[知力]判定に+1D								
ウォータースイム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 遊泳状態のパナルティを受けないための[筋力]判定に+1D。GMは[プール]による筋力判定のような泳ぐことに関連した判定に対してこのスキルの効果を適用するとしても良い								
セイラーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 航海や海での操船の知識について知っているかどうかの知力判定に+1D。GMは海に住む[分類：動物]のエネミーに対するエネミー識別の判定に対してこのスキルの効果を適用するとしても良い								
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 知力基本値に+3								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 筋力基本値に+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 精神基本値に+3								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 最大MPに+[CL]する								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果： 対象が戦闘不能のときに有効。難易度10の[器用]判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し[HP]を1にする。なお、対象は行動済みとなる								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 交渉や説得などの[精神]判定に+1Dする								
ブラフ	1	-	パッシブ	-	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								
インサイト	1	-	パッシブ	-	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								
ホーリーオーダーI	1	-	効果	-	自身	自動	アコライト	
効果： 《ホーリアーマー》か《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》と同時に使用する。フェイトを1点消費。そのスキルの「対象：単体」を「対象：範囲（選択）」に変更する								
ホーリーオーダーII	1	-	戦闘前	-	自身	自動	アコライト	
効果： 《ホーリアーマー》か《ホーリーウェポン》か《ホーリーワード》と同時に使用する。フェイトを1点消費。この効果によりそのスキルを戦闘前に使用する								
ホーリーオーダーIII	1	-	《プロテクション》	-	自身	自動	アコライト	
効果： 《プロテクション》とともに使用する。フェイトを1点消費。その《プロテクション》の「対象：単体」を「対象：範囲（選択）」に変更する								
効果：								
効果：								
効果：								