キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	9
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**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	9	15	21	18	9	6
ボーナス	3	3	5	7	6	3	2
クラス修正	0	1	1	2	1	1	0
他修正							
能力値	3	4	6	9	7	4	2

HP	71
MP	82
フェイト	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	至近	-1	3				0	
左手									
頭部	軍略家の三角帽子				0	2	1		0
胴部									
補助	稲妻のマント				0	3	1		0
装身具	軍略家の駒								
能力値			4	0	6	0	4	13	8
スキル									
その他								2	2
総計(右)			3	3	6	5	6	15	10 m
総計(左)			4	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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
クラスアイテム：フォーキャスター	
神性の宝石　呪符	

現在重量： 1		
最大重量： 10	所持金： -28350	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**
ディーバ：エルダ	★		パッシブ/メイキング		自身			
効果：　あなたが取得しているスキルの「コスト」を-1（最低1）する。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。								
テレポート　魔術	2	10-1	メジャー	至近	範囲（選択）	魔術	シーン1回	
効果：あなたと対象を記憶した場所（マークポイント）に転送する。対象はこのスキルの効果を拒否できる。マークポイントの上限はSL個で、新たに記憶する時に入れ替えが可能。マークポイントの記憶にはメジャーアクションを使用し、視界内の場所を指定する。								
スペシャルコマンド	★	6-1-1	セットアップ		自身	自動	セットアップ1回	
効果：「タイミング：セットアッププロセス」のフォーキャスターのスキルを2つ使用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない。								
タクティカルプレイ　魔術	10	5-1-1	セットアップ	20m	単体	魔術		
効果：ダメージ増加を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。								
ポジショナルプレイ　魔術	10	5-1-1	セットアップ	20m	単体	魔術		
効果：　対象の【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SLx4]する。								
ストラテジウム	★	6-1-1	効果参照		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。								
	1							
効果：								
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。								
	1							
効果：								
アフェクション	★		DR直前	20m	単体	自動	アコライト、シナリオ1回	
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。								
	1							
効果：								
スタイル：ネビス	5	4-1	《タクティカルプレイ》		自身	自動		
効果：《タクティカルプレイ》の効果中に有効。《タクティカルプレイ》と同時に使用する。対象の【行動値】を[SL+1]点増加する。ただし、他の《スタイル：～》を取得できなくなる。								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								