

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	3
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	♀
称号クラス				年齢	10歳
種族	レムレス			境遇	傷病
出自 (効果)	前科者			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	7	14	13	13	0
ボーナス	2	2	2	4	4	4	0
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正							
能力値	2	3	2	6	5	5	1

HP	37
MP	51
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	手提げバッグ								
左手									
頭部	ビレッタ					2			
胴部	ローブ					2			
補助									
装身具	聖印								
能力値			3	0	2	0	5	7	7
スキル									
その他									
総計(右)			3	0					
総計(左)			3	0	2	4	5	7	7
総計(両)			3	0					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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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			6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	果実*2
小道具入れ	
ポーションホルダー	
冒険者セット	
チョコレート	
筆記用具	
小型ハンマー	
くさび*3	
MPポーション*3	
ハイMPポーション*2	
毒消し*3	

現在重量: 12 | 最大重量: 12 | 所持金: 235 | 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
ラインカーネーション	★	-	パッシヴ	-	-	-	-	
効果:	《ハーフブラッド(幸運値-3)》→《ナチュラルヒストリー》を取得。幸運基本値-3							
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]							
アフエクシオン	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果:	受けるダメージを0に変更する。							
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果:	対象のHPを3D+CL*3点回復する。							
テレポート	2	10	メジャー	至近	範囲(選択)	魔術	シーン1回	
効果:	自身と対象を記憶した場所(マークポイント)へ転送する。対象はこの効果を拒否できる。マークポイントの上限はSL値。新たに記憶するときに入れ換えが可能。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。							
ピューリファイ	1	7	メジャー	効果参照	効果参照	魔術	-	
効果:	アイテムの聖水をSL*2取得する。この聖水は通常の効果に加えて武器攻撃のダメージに+1Dする。ただし売ることができず、シナリオ終了時に失われる。							
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果:	エネミー識別を行なう。この効果により、エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる							
コンコーダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	「対象:場面(選択)」「射程:視界」のすべての対象にエネミー識別を行なえる。エネミー識別の判定は1回だけ行ない、各エネミーの「識別値」と比較し、判定に成功したか、失敗したか決定すること							
トゥルースサイト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	エネミー識別に成功した時、そのエネミーの【物理防御力】と【魔法防御力】の値も知ることができる							
ビジランテ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	隠密状態を発見する、および隠密状態のあなたを発見しようとする者との対決の【感知】判定に+1D							
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	エネミー識別の判定に+2Dする。							
モンスターロア	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	エネミー識別の判定に+1D							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

ちくたく、ちくたく、時計が進む。
残された時間はあと少し。

生まれたときから決まっていたこと。
わたしの命はもうすぐ終わる。

わたしの命を助けるために、父さまも母さまも牢屋の中。
ヒトの心臓を売っていた。

ちくたく、ちくたく、時計が進む。
残された時間はあと少し。

何もしないで死ぬのなら、最後に一花咲かせよう。
高い高い塔の上。ふわりと浮かんで空の上。

綺麗な綺麗な赤い花。うまく咲いてくれるかな？