

メインクラス		ビショップ	Lv.1:		レベル	35
サポートクラス		ガーデナー	Lv.1:	バード	性別	♀
称号クラス					年齢	18
種族		エルダナーン			境遇	天啓
出自 (効果)	英雄				目標	運命

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	カドゥケウス	至近		20					
左手	カドゥケウス								
頭部	妖精女王の髪飾り						5		
胴部	クルセイダーガーブ				-1	5	1		-1
補助	聖紋のマント					5	2		-1
装身具	聖戦の紋章								
能力値			15	0	2	0	19	4	7
スキル									
その他									
総計(右)			15	20	1	10	27	4	5
総計(左)			15	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

現在重量： 6			
最大重量： 12	所持金： 1869562	預金・借金：	

【名前】  
ルーナ・ムーンライト  
【好きなもの】  
・アオイ  
・仲間  
【苦手なもの】  
・筋が通らない、道理に合わないもの  
・自分の為だけに周囲を犠牲にする利己的なもの  
・自分の都合を制限無く他のものに強要し続けるもの

oo

《セットアップ》  
→アーキテクチャ ガーデン：荒野 キープガーデン エリスの祝福II インペレイティブ ヘイスト エフェクトエクステンド ポストヘイスト プレッシング  
セイントプレッシング グローリー スピードエイド オイントメント ステミュライト  
→ガーデン：荒野 命中判定+1D 移動するかシーン終了まで  
→プレッシング あらゆる判定+2D ラウンド終了まで  
→オイントメント ステミュライト(1人) あらゆる判定+2D 命中判定+1D ラウンド終了まで  
→消費MP66

《マイナー》  
ファラウェイ

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ディバインフォース	★	17	DR直前	20m	単体	自動	シナリオ回	
効果：対象にダメージ増加を行う。対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに+ $[CL \times 5]$ する。このスキルはあなたを対象にできない。また、対象はこの効果を拒否できる。								
カバリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動	防衛中1回	
効果：対象にカバを行う。行動済みでもカバを行うことができ、未行動の時にカバを行っても行動済みにはならない。								
カバームーブ	1	-	《カバリング》	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：《カバリング》と同時に使用する。《カバリング》を「射程：至近」から「射程：20m」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することはない。								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果：対象がダメージを受けるDRの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
	1							
効果：								
ヘイスト	6	1	セットアップ	20m	単体	魔術	-	
効果：対象の【行動値】に+ $[(SL)D]$ する。								
ポストヘイスト	1	17	《ヘイスト》	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：《ヘイスト》と同時使用。《ヘイスト》を「対象：範囲(選択)」に変更する。								
ファイトソング	★	-	セットアップ	20m	単体※	自動	シナリオ1回	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ〜回」のスキルのみである。								
スピードエイド	★	7	セットアップ	-	自身	自動	SL上限1	
効果：「タイミング：メジャーアクション」のヒーラーのスキルと同時に使用する。この効果により、そのスキルがセットアッププロセスで使用可能となる。								
アーキテクチャ	★	8	セットアップ	-	自身	自動	セットアッププロセス1回	
効果：《ガーデン：〜》と、《ガーデン：〜》以外の「タイミング：セットアッププロセス」のスキルがパワーを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
ガーデン：荒野	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術	-	
効果：対象が行う攻撃の命中判定に+1Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行うまで持続する。								
キープガーデン	★	10	《ガーデン：〜》	-	自身	自動	-	
効果：《ガーデン：〜》と同時に使用する。《ガーデン：〜》の効果の「この効果はラウンド終了時か、対象が移動、転送を行うまで持続する」を「この効果はシーン終了時か、対象が移動、転送を行うまで持続する」に変更する。								
セイントブレッシング	★	2	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果：《ブレッシング》を同時に使用する。この効果により、《ブレッシング》がセットアッププロセスで使用可能となる。								
異才：パラディン [インペレイティブ]	★	10	セットアップ	-	自身	自動	セットアッププロセス1回	
効果：「タイミング：セットアッププロセス」のスキルをふたつ使用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない。								
ガーデン：洞窟	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術	SL上限1	
効果：対象が行う回避判定に-1Dする。この効果はラウンド終了時か、対象が移動、転送を行うまで持続する。								
ガーデン：溶岩	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術	SL上限1	
効果：対象が行う攻撃のダメージに+2Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行うまで持続する。								
	1							
効果：								
クイックヒール	★	2	イニシアチブ	-	自身	自動	シーン1回	
効果：《ヒール》を同時使用する。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になる。								
	1							
効果：								
デボディション	1	7	マイナー	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：そのメインプロセスであなたが使用する魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う魔術の効果に+5Dする。このスキルは効果をダイスで求める、アコライトあるいはプリーストの魔術にのみ効果がある。								
ファラウェイ	★	-	マイナー	-	自身	自動	SL上限1	
効果：所持金を40G消費。あなたが使用する「対象：単体」のヒーラーのスキルを「対象：範囲(選択)」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ピクシーヒール	★	4	レガシー	20m	単体	自動	契約妖精携帯	
効果： 「契約妖精：ピクシー」を携帯している時に使用可能。対象にHP回復を行う。対象のHPを[2D+CL×3]点回復する。								
フラワーフレグランス	★	6	《ピクシーヒール》	-	自身	自動	契約妖精携帯	
効果： 「契約妖精：ピクシー」を携帯している時に使用可能。《ピクシーヒール》と同時に使用する。同時に使用したスキルを「対象：範囲(選択)」に変更する。								
	1							
効果：								
ヒール	★	1	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： HPを[3D+CL*3]回復								
ヒールオール	1	-	《ヒール》	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果： 《ヒール》と同時に使用。《ヒール》を「対象：場面(選択)」 「射程：視界」に変更する。1シナリオに1回使用可能。								
ジョイフルジョイフル	3	7	メジャー	20m	単体	呪歌判定	シーンSL回	
効果： 行動済みのキャラクターを未行動に。								
レイズ	★	7	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 戦闘不能対象の【HP】を[2D]点にする。								
オイントメント	★	-	メジャー	至近	単体	知力	SL上限1	
効果： 所持金を100G消費。対象が行うあらゆる判定に+1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
スティミュライト	★	-	《オイントメント》	-	自身	自動	SL上限1	
効果： 《オイントメント》と同時に使用する。《オイントメント》の効果で「所持金を200G消費。対象が行うあらゆる判定に+1D、対象が行う攻撃判定に+1Dする。この効果はラウンド終了時まで持続する」に変更する								
アロマフラッド	★	-	メジャー	シーン	場面(選択)	知力	シナリオ1	
効果：対象に「種別：ポーション」のアイテムを使用する。このアイテムの効果を受けることを望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば、対象はアイテムの効果を受けない。								
マンテレット	1	12	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術	シナリオSL回	
効果：対象がダメージを受ける時、その受けるダメージに-30する。この効果は対象のいずれかがダメージを受けるか、シーン終了まで持続する。								
コントラクト	★	6	メジャー	-	自身	自動	-	
効果：使用時に「種別：契約妖精」のアイテムをひとつ選択せよ。すでに携帯している「種別：契約妖精」のアイテムを失い、使用時に選択したアイテムを取得する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
ブレッシング	★	4	メジャー	至近	単体	魔術	-	
効果： 対象が行う判定に+1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
グローリー	★	1	《ブレッシング》	-	自身	自動	-	
効果： 《ブレッシング》と同時に使用する。その《ブレッシング》の「射程：至近」を「射程：20m」に変更する。								
クラッシュガーデン	5	7	メジャー	視界	場面(選択)	錬金術	-	
効果：対象が《ガーデン：～～》の効果を受けている時に有効。対象に特殊攻撃を行う。その時のダメージは[(SL)D+CL](貫通ダメージ)となる。								
リビングガーデン	★	8	メジャー	-	自身	自動	-	
効果：《クラッシュガーデン》5で取得可能。通常のメジャーアクションと《クラッシュガーデン》を使用する。順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でも良い。								
	1							
効果：								
トランセンド	1	7	判定の直後	20m	単体	自動	シーンSL回	
効果： 対象が行う判定の直後に使用する。その判定の達成値に+3する。このスキルはあなたを対象に選択できない。								
パトロナイズ	★	9	判定の直後	20m	単体	魔術	シーン1回	
効果：対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、魔術判定を行う。魔術判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
エクステンドガーデン	2	6	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：あなたが《ガーデン：～～》の効果を受けている時に使用可能。「分類：魔術」「対象：単体」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。								
マジッククリップ	★	17	効果参照	20m	単体	自動	シナリオ回	
効果：複数のキャラクターを対象とする魔法攻撃の命中判定の直前に使用する。その対象を「単体」に変更する。対象は改めて魔法攻撃の対象を選択する、								
エフェクトエクステンド	2	-	効果参照	-	-	自動	シナリオSL回	
効果：「効果」に「ラウンド終了時まで持続する」とある「分類：魔術」のスキルと同時に使用する。そのスキルの「ラウンド終了時まで持続する」を「シーン終了時まで持続する」に変更する								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
キャッチャーガーデン	★	4	効果参照	20m	単体	自動	シーンSL回	
効果：あなたが行う攻撃で、対象が1点でもダメージを受けた直後に使用する。あなたが取得している《ガーデン：～》からひとつ選択せよ。その《ガーデン：～》の効果を対象に与える。								
	1							
効果：								
《我が神は此処に在りて》	★	-	DR直後	視界	範囲(選択)	自動	シナリオ1回	
効果：「我が神は此処に在りて」の効果は、敵のHPを減らすだけでなく、敵の行動速度も低下させる。また、敵の行動速度が低下している間は、あなたの行動速度も向上する。この効果が持続している間、あなたは「我が神は此処に在りて」の効果を受け続けることができる。この効果が持続している間は、あなたは「我が神は此処に在りて」の効果を受け続けることができる。この効果が持続している間は、あなたは「我が神は此処に在りて」の効果を受け続けることができる。								
《セイクリッド・ヴェール》	★	30	-	-	-	-	ラウンド回	
効果：自身のプロテクションと同時に発動。プロテクションの効果終了後に、即座にヒールを行う効果を付与する。このスキルの効果によって使用されるヒールは、マイナーアクションやムーブアクションの効果を受けることは出来ないが、パッシブ効果や同時に使用する系のスキルの効果を受ける。								
【守護の祈り】	3	-	効果参照	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：ダイスを振って効果を求めるダメージ軽減を行うスキル。パワーと同時に使用する。効果を求める際にフェイトを使用してダイスを増やす場合、フェイト1点につき、その効果にさらに+2Dする。つまり使用したフェイト1点につき、効果が+3Dされるようになる。								
【治癒の祈り】	1	-	効果参照	-	自身	自動	SL上限1	
効果：ダイスを振って効果を求めるHP回復を行うスキル。パワーと同時に使用する。効果を求める際にフェイトを使用してダイスを増やす場合、フェイト1点につき、その効果にさらに+6Dする。つまり使用したフェイト1点につき、効果が+7Dされるようになる。								
【尊き覚醒】	1	-	効果参照	視界	単体※	自動	シナリオ1回	
効果：対象が戦闘不能になった直後に使用する。対象の戦闘不能を回復し、【HP】を30点（【最大HP】が30以下の場合、【最大HP】）にする。また、対象が未行動の場合、行動済みとはならない。								
【慈愛の御手】	1	-	DR直後	視界	単体	自動	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。								
ファーストエイド	★	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果：難易度10の【器用】判定を行う対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1にする								
オピニオン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：交渉や説得などの【精神】判定に+1Dする								
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：（計算済）装備品の重量制限に+5								
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思疎通ができる。								
アニマルコントロール	★	6	メジャー	-	自身	精神	-	
効果：「分類：動物、魔獣、霊獣」のエネミーにのみ使用可能。対象の【精神】と対決を行い、勝利した場合対象を行動済みにする。1シーン1回のみ使用可能。								
フェザー	★	6	落下によるDRの前	-	自身	魔術	-	
効果：あなたが受ける予定のダメージを0にする。【落とし穴】や【穴】に落ちた場合や、騎乗状態や同乗状態で【スリップ】を受けた場合にも使用可能。1シーンに1回のみ。								
トレーニング：器用	★		パッシブ					
効果：（計算済）器用+3								
トレーニング：知力	★		パッシブ					
効果：（計算済）知力+3								
トレーニング：精神	★		パッシブ					
効果：（計算済）精神+3								
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大MP】に+CLする。《バイタリティ》と同時に取得できない。								
レガシーサイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：レガシークラスの取得が可能になる。								
フェイス：ブリガンティア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：リアクションの達成値に+1する。ただし、他の《フェイス：～～》を取得できなくなる。								
エリスの祝福II	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：セットアップのタイミングのスキルを同時に3つまで行使することができる。								
効果：								