キャラクター名
ハルナ・ラ・ヴェール

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**	27
サポートクラス	プリーチャー	**Lv.1:**	シャーマン	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	20
種族	アーシアン			**境遇**	没落
出自（効果）	秘密結社			**目標**	名誉

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	9	12	42	34	39	9
ボーナス	4	3	4	14	11	13	3
クラス修正	1	1	0	2	0	3	1
他修正							
能力値	5	4	4	16	11	16	4

HP	200
MP	277
フェイト	8

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ケセドの杖								
左手									
頭部	来訪者の髪飾り						1		
胴部	クルセイダーガーブ				-1	7	2		-1
補助	聖紋のマント				-1	5	2		-1
装身具	聖戦の紋章								
能力値			4	0	4	0	16	15	10
スキル									
その他									
総計(右)			4	0	2	12	21	15	8 m
総計(左)			4	0					
総計(両)			4	0					
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	11	1		12	+ 3 d
トラップ解除	4	1		5	+ 2 d
危険感知	11	1		12	+ 3 d
エネミー識別	16			16	+ 2 d
アイテム鑑定	16			16	+ 2 d
魔術判定	16			16	+ 3 d
呪歌判定	16			16	+ 3 d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
祝福の花	
銀の香炉	

現在重量：	6		
最大重量：	31	所持金： 24940	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**
アーシアン：転生	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： タイミングがメイキングのアーシアン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
プロテクション	5	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]								
アストラルボディ	1		パッシブ		自身			
効果： 携帯アイテムの参照数値を精神に								
オプティマイズ	1		パッシブ		自身			
効果： スキル一つのコストを2下げる								
レイズ	1	10	メジャー	至近	単体	魔術		
効果： 対象が行う判定に＋1D ラウンドの間								
クイックヒール	1		イニシアチブ		自身	自動	シーン1	
効果： ヒールを使用								
ヒール	1	4	メジャー	20	単体	魔術		
効果： 3D＋CL点回復								
アフェクション	1		ダメージ後	20	単体	自動	シナリオ1回	
効果： ダメージを0に								
ピアシングペイン	1	15	DR前	20m		自動	ラウンド1	
効果： 攻撃を貫通へ								
ディストラント	1	6	DR前	20m	単体	自動	ラウンド1回	
効果： 攻撃された対象に恐怖								
タングル	1		効果参照			自動	シナリオ1回	
効果： リアクションのダイスを一個振った後で取り除く								
ディビレデイト	1	6	判定前				シーン1回	
効果： 判定のダイスを一つ取り除く								
ブリッツセンス	1	5	効果参照	至近	単体	自動	シーン1	
効果： ダイスロール＋1D								
ストラテジウム	1	6	効果参照					
効果： フォーキャスターのスキルを範囲（選択）								
タクティカルプレイ	10	5	セットアップ		単体	魔術		
効果： ダメージ＋40								

彼女は死んだ。
具体的に言うと、病死だ。
彼女は元々歌手志望で真剣に頑張っていた矢先、ライブを初めて行った時、心臓麻痺の発作に襲われた。
その結果、病院で死亡した。しかし、彼女の物語はそこから始まった。
彼女が目覚めると、そこには女神がいた。
青髪に空のような蒼眼、名は水の女神アクア様と言った。
そこで、願い事を一つ叶えた上で転生させてくれると言われたのだ。
私が願ったのは「健康」、心臓麻痺で死亡するような形では終わりたくなかったからだ。
その願いの元に転生すると、私は、泉になっていた。
文字通りだ。そこにはいっぱいの人がいた。
しかし、泉になったから死なないから健康だと考えた。中途半端で終わることはなくなったのだ。
そして、泉の中で集中すると、ピカッと光り、その中から身体が出た。
そこで初めて私は住民と話す。
彼らの街は水と温泉の都アルカンレティアにあり、そこでアクシズ教団を元にして暮らしているという。
モンスターには襲われない村と言うことだが、水の女神アクア様に仕える組織だと言う。
その教えの中で、「アクシズ教徒はやればできる。できる子達なのだから、上手くいかなくてもそれはあなたのせいじゃない。上手くいかないのは世間がわるい」が確かにと思った。何故なら頑張っても自分の身体のせいで上手くいかなかったのだからだ。ライブもまだ早く世間が認めていれば私は人気になれたのだ。と
そこで彼女はアクシズ教団に入った。しかし、彼女自身は人を癒やすと言うことと人を呪うという事の両方が得意だった。
何せ、ライブを取れた理由が他の人を脅したりもしたためだった。夢のためだ。言い訳もしない。
しかし、夢を掴み取れなかった事により、その人達の分も幸せになりたかったという考えもあった。
なら、その人達の分、みんなを幸せにしよう。そう思いアコライトになった。
しかし、呪いの力も知らず知らずの内に高まっていった。

キャラクター名

ハルナ・ラ・ヴェール

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
チェックメイト	5	4	DR前				ラウンド1	
効果：	ダメージ＋5D							
グランドマスター	1		パッシブ					
効果：	フォーキャスターのコスト-2							
スペシャルコマンド	1	6	セットアップ					
効果：	フォーキャスターのスキルを二つ使用可能							
アウトプレイ	1		パッシブ					
効果：	タクティカルプレイのSL上限突破							
プロモーション	1	9	セットアップ				シーン1回	
効果：	スキルを一つ選択し、そのレベルを１上げる。上限突破可							
メンタルリンク	1		セットアップ					
効果：	MPを消費，その点だけMPを回復させる．							
バリア	1		パッシブ		自身			
効果：	プロテクションを一回の攻撃に一回							
シーリィ	3	6	効果参照	20m	単体	自動		
効果：	クリティカル時、ダメージ＋30							
ブリンク	1	4	ムーブ		自身	魔術		
効果：	SL×10m移動							
ディバインフォース	1	20	DR前	20m	自身	自動	シナリオ1	
効果：	ダメージに＋CL□5							
トリートフォース	1	7	効果参照	20m	単体	自動	ラウンド1	
効果：	バスデ直後に使用、バットステータスを全て回復する							
ヒールオール	3		ヒール		自身	自動	シナリオ2	
効果：	ヒールを場面（選択）射程（視界）に変更							
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＋20							
ヒールブースト	3		パッシブ		自身			
効果：	回復に＋15							
エフェクトエクステンド	3		効果参照		自身	自動		
効果：	ラウンド中をシーン中に							
マジックスペシャリスト	3		パッシブ		自身			
効果：	魔術のコストを□3							
マジックハンド	1		パッシブ		自身			
効果：	魔術の判定に＋1D							
マナスタッフ	1		パッシブ		自身		打撃両装備時	
効果：	魔術の魔法攻撃、回復、ダメージ増加減少に＋2							
シールドブースト	3		パッシブ		自身			
効果：	ダメージ軽減に＋9							
アタックブースト	3		パッシブ		自身			
効果：	ダメージ増加に＋9							
リファインマジック	1		効果参照		自身	自動	シナリオLV回	
効果：	魔法の効果に+感知							
クローズゲーム	2		クリンナップ		範囲（選択）	自動	シーンSL回	
効果：	バステ回復							

キャラクター名

ハルナ・ラ・ヴェール

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
トランセンド	2	10	判定直後		単体	自動	シーンSL回	
効果：	達成値に+3							
リデュース	2	12	DR直前		単体	自動	シーンSL回	
効果：	攻撃-SL×3D							
	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：	MP＋CL							
トレーニング：幸運	1							
効果：								
アナライズエリア	1	6	メジャー					
効果：	警戒行動可能、知力で判定できる。							
ハンズオブライトⅠ	1							
効果：	フェイト1点、ダメージ軽減の効果に＋1D シーン中							
ハンズオブライトⅡ	1							
効果：	セットアップにヒール使用							
オピニオン	1							
効果：	交渉、説得などの精神判定に＋1D							
アンチトラップ	1							
効果：	トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定の達成値に＋1							
ファインドトラップ	1							
効果：	トラップ探知に＋1D							
フックダウン	1	3	クリンナップ					
効果：	ポーション使用							
ブラフ	1							
効果：	騙す、嘘を付くの判定に＋1D							
使徒の誓い	1							
効果：	フェイス3つ得る							
フェイス：アエマ	1							
効果：	回復＋2							
フェイス：ダグデモア	1							
効果：	行動値＋2							
フェイス：セフィロス	1							
効果：	計算済み							
フェイス：ダナン	1							
効果：	ダメージ□1							
トレーニング：精神	1							
効果：								
ハンズオブライトⅢ	1							
効果：	ヒールを範囲（選択）にする　フェイト1							
トレーニング：知力	1							
効果：								
ディグティブ	1							
効果：	ミドルのリサーチシーンの達成に＋1							

キャラクター名
ハルナ・ラ・ヴェール

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
ダンジョンマスター	1							
効果：	ミドルのダンジョンでの判定に＋1							
サンクチュアリ	1	12						
効果：	アコライト係の魔術を十字（選択）0Sに変更							
エリアサーチ	1							
効果：	警戒行動							
マジックキャンドル	1	6	メジャー			魔術		
効果：	明度3.2にできる							
トレーニング：感知	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1							
効果：								
ミュトスノウレッジ	1							
効果：	伝説、神などの知力判定に+1D							
アイテムマスター	1							
効果：	アイテムのコスト-2							
ウォーターブリージング	1							
効果：								
効果：								
効果：								