

キャラクター名	プレイヤー名
サロメ	

メインクラス	ランページ	Lv.1:		レベル	26
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	サロゲート	性別	女
称号クラス				年齢	
種族	フェアリー			境遇	天涯孤独
出自(効果)	隠れ里			目標	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	36	39	9	37	15	8
ボーナス	2	12	13	3	12	5	2
クラス修正	0	1	4	1	2	0	0
他修正							1
能力値	2	13	17	4	14	5	3

HP	214
MP	222
フェイト	17

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	召喚具：双焰神剣			15					
左手	召喚具：グレイプニル			18					
頭部	嶺風龍のヘッドドレス				1		5		
胴部	古代の衣					5	5		
補助	必殺の手袋				1	3			2
装身具									
能力値			13	0	17	0	5	31	7
スキル									
その他	漆黒の星、誓約、リムプースト・リフレクス、リムプースト・メタル		2			2	2	3	10
総計(右)			15	15					
総計(左)			15	18	19	10	17	34	19
総計(両)			15	33					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	14			14	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	14			14	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	5			5	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	グレートMPポーション
ベルトポーチ	果実
ポーションホルダー	果実
ランチボックス	果実
漆黒の星	果実
冒険者セット	果実
ピントレンズ	幸運のストラップ
グレートMPポーション	陸マグロ
グレートMPポーション	願いのクローバー
グレートMPポーション	使い魔
グレートMPポーション	使い魔

現在重量：	40	所持金：	30635	預金・借金：	
最大重量：	44				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フェイ：フェアリー	★	3	判定の直後/メインング	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：	対象が行うリアクションの判定の直後に使用。その判定の達成値に-3。キャラクター作成時に《飛行能力》を取得。							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果：	武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]							
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果：	回避判定と同時に使用。回避判定の達成値に+[SL+2]。							
ピアシングストライク	2	5	DRの直前	-	自身	自動成功		
効果：	武器攻撃のDRの直前に使用。その攻撃のダメージに+[(SL)D]。							
ディバインコール	3	5	セットアップ	-	自身	自動成功	カード回、シールド	
効果：	「種別：召喚具」のアイテムから一つ選択。そのアイテム装備する。もし、装備する部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを外して、携帯品としても良い。シーン終了時に失われる。							
アスボル：ソード	3	-	パッシブ	-	自身	-	距離、長剣、両手剣装備	
効果：	武器攻撃のダメージに+[SL*3]。							
アームズマスタリー：召喚具	★	-	パッシブ	-	自身	-	召喚具使用	
効果：	武器を使用した命中判定に+1D。							
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	回避判定に+1D。							
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	-	シールド回、シールド	
効果：	対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了する。効果を発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する。							
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：	未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。							
ダンシングヒーロー	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	判定の直前に使用。その判定に+1D。							
アボイドダンス	1	4	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	回避判定と同時に使用。その判定に+[SL]。回避判定成功で、5m以内の移動、またはエンゲージの離脱が可能。							
コールユニゾン	★	7	《ディバインコール》	-	自身	自動成功		
効果：	《ディバインコール》と同じ効果。《ディバインコール》で選んだもの以外で、【種別：召喚具】のアイテムから一つ選択する。《ディバインコール》で選んだアイテムは、「《ディバインコール》で選んだ武器」として扱われる。《ディバインコール》の「効果」を全て、選んだ武器の「効果」を全て、両方の「種別」を全て「距離判定」の属性として扱う。「重量」は両方の属性のものになる。							
ソードダンス	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	白兵攻撃のダメージに+【敏捷】。メインプロセス終了まで持続する。							
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20m	単体	感知	使い魔携帯	
効果：	対象に特殊攻撃を行う。ダメージは[(SL+2)D+CL](貫通ダメージ)							

☆初期設定
サロメは、剣の女神グローヴィスの末裔たる妖精の隠れ里の出身。名前もないような小さな村だったが、神々の武器の力が邪悪な妖魔の手に渡らぬよう、そして、アルディオンが危機に陥るようなことがあった時に正しき者にその力で助けるよう太古の教えを守って細々と生きてきた。サロメは里の妖精の中でも若く血気盛んで、幼い頃から剣の女神に憧れて武芸百般を鍛え、ついに村の剣神祭の決闘にて先代の巫女を打ち破り、グローヴィスの力を受け継いだ。しかし、そんなサロメも百日天下を迎える。上級魔族アストレートがこの村の秘密に迫り、刺客を差し向けた。剣の女王と呼ばれる彼女もまた武芸百般に通じる剣豪であり、グローヴィスの力を高みに至る障害と見做し消し去ろうとしたのだ。結果、風の妖精が多く住む里は焼き討ちに遭い、皆散り散りに逃げたも、アストレートの刺客に尽く殺され、村一番の勇士でありグローヴィスの力を持つサロメのみが生き延びた。過酷な逃避行の中、サロメは気を失ってしまう。次に目が覚めると、謎の組織に捕まっていた。生き延びたこと、殺されていないことに安堵するが、今まで過ごしてきた大自然とはかけ離れた場所で強制労働の身となる。収容施設の中に自身と同じ妖精が結構な数いるが、その中に里の妖精が一人もいないことに、自分が最後の生き残りであることを察する。おそらく里の妖精を皆殺したアストレートとこの施設の組織は関係ないのだから。それならば、自分が生き延びていることをアストレートに悟られずここから逃げ出して、修業を積み、いつか組織と剣の女王の雪辱を果たそう。そう決意する。斯くして、血染めの妖精は冒険者の門戸を叩くのであった。

☆誓約 刺客の末路
○恩恵：「種別：短剣」か「種別：鞭」の武器を使用した武器攻撃に有効。パッシブ。武器攻撃のダメージに+[使用した武器の「攻撃力」]。
○束縛：「右手」と「左手」にそれぞれ武器を装備した場合、恩恵の効果を失う。さらに、【物理防御力】と【魔法防御力】に-10。

☆OS コールユニゾン

