

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	Lv.1:		レベル	43
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	女
称号クラス				年齢	17
種族	アーシアン			境遇	裏切り
出自 (効果)	現代人			目標	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	38	9	57	32	28	14
ボーナス	2	12	3	19	10	9	4
クラス修正	0	1	0	2	1	2	2
他修正							
能力値	2	13	3	21	11	11	6

HP	306
MP	374
フェイト	43

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手									
頭部									
胴部	マナクリンローブ					7			
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	聖戦の紋章								
能力値			13	0	3	0	11	14	7
スキル						2	2		
その他						11	14	15	
総計(右)			13	0					
総計(左)			13	0	3	22	27	29	7
総計(両)			13	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	11			11	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 2 d
エネミー識別	21	9		30	+ 2 d
アイテム鑑定	21			21	+ 2 d
魔術判定	21	9		30	+ 3 d
呪歌判定	11			11	+ 3 d
錬金術判定	13			13	+ 3 d

所持品	
バックパック	情報だい
野営道具	GMPOポーション
グレートMPポーション	ルシエドのお守り
グレートHPポーション	
リンのお守り	
異世界へ渡る禁書	
祝福の花	
異次元バック	
宿屋	
万能薬	

現在重量: 16  
 最大重量: 23  
 所持金: 1291290  
 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: 事故	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする							
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]							
エンサイクロペディア	★		セットアップ		自身	自動成功		
効果:	セットアップ時にエネミー識別が可能							
アフェクション	★		メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	対象がダメージを受ける際ダメージロール直後に使用、そのダメージを0にする							
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	HPを3d+CL×3回復							
コンコードダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	対象を場面、射程を視界にしてエネミー識別を行う							
トゥルースサイト	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	エネミー識別の際、防御、魔防を見抜くことができる							
クイックヒール	1	5	イニシアティヴ		自身	自動成功	シーン1回	
効果:	イニシアチブプロセスでヒールを使用できる							
アドバイス	5	-	判定直前	20m	単体	自動成功	ナリアス1回	
効果:	対象が行う判定の直前に使用、その判定に+1d							
ガーデン: 洞窟	1	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術		
効果:	対象が避判定に行う回-1dする。ラウンド終了か、移動した際に解除される							
キープガーデン	1	10	1	-	自身	自動成功		
効果:	ガーデンの効果をシーン終了か、移動転送したさいに解除されるに変更。							
ブランブルアリズン	1	3	キープガーデン	-	自身	自動成功		
効果:	キープガーデン使用時に発動。対象の移動を封印する。対象はムーブアクションを行うか、ガーデンの効果を受けなくなるかまで持続する							
キャッチャーガーデン	2	4	ダメージ直後	20m	単体	自動成功	SL回	
効果:	HPダメージを1でも受けた直後、ガーデンの効果を対象に与える。							
ヘイスト	3	3	セットアップ	20m	単体	魔術判定		
効果:	対象の行動値にSL+Dする。							
アルケミカルサークル	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功	-	
効果:	錬金術判定に+1d							

ある程度常識やマナーを意識する淑女…を装っているが、本来は超行動的な破天荒な少女。自身が気になるものがあればまっただをかけたも際問答無用で首を突っ込みに行く問題児。興味本位が激しく、それは庶民の生活、冒険者にも興味を持っていた。

…しかし、悲劇はそこで起こる。

彼女の生まれた世界は絵にかいたような上流社会の令嬢であった。地位が全て、名誉が全て、称号が全て。という世界。その中でも上流企業の社長を父に持ち、自身もその父の元に育った。裕福に、可愛がられて育てられた麗奈はそこである人物と出会う。

「聖女」

「聖女」と呼ばれた女性がいた。彼女の手はいかなる病も癒すことができた。

それは昇竜社会の彼らにとって気に入らないものだった。



キャラクター名  
レイナ・カナセ

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
バイタルパート	1	5	ウィークポイント		自身	自動		
効果:	ウィークポイントと同時に併用。対象への攻撃ダメージに+1Dするを追加する。							
エフィシエント	5		パッシブ			自動		
効果:	効果をダイスに起こすスキルに有効。魔法、HP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減の分類魔術の効果に+SL×2する。							
トリビアルリスト	1	6	判定直前		自身	自動		
効果:	判定の直前に使用、そのダイスを知力で代用することができるようになる。							
ハイウィズダム	3		パッシブ		自身	自動		
効果:	知力判定の固定値にSL×2する。							
フリップフロップ	5	15	メジャー	20	単体	魔術	SL+1	
効果:	対象が戦闘不能でない時、対象のHPと自身のHPを交換することができる。対象は拒否することもできる。							
ブレッシング	1	6	メジャー	至近	至近	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継続する。							
グローリー	1	2	ブレッシング	20		自動		
効果:	ブレッシングの範囲を視界20mにする。							
セイントブレッシング	1	4	セットアップ		自身	自動		
効果:	ブレッシングと同時に使用。ブレッシングをセットアップに使用できるようにする。							
ポストヘイスト	3	20	ヘイスト		自身	自動	SL回	
効果:	ヘイストと同時に使用する。ヘイストの対象を対象範囲(選択)に変更する。							
プレディクション	1		パッシブ		自身			
効果:	アドバイス5で習得。アドバイスの効果を+1Dから2Dに変更する。							
キュア	1	5	メジャー	20	単体	魔術		
効果:	対象が受けているバッドステータスを全て回復する。							
テレポート	4	10m	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使用を拒否することも可能。マークポイントの数はSL個。新たに入れ替えることも可能。ポイントの記憶にはメジャーを使用し、視点内の場所を指定する。							
守護結界	3	10	ダメージロールの直後	30m	単体	自動成功	防御中1回	
効果:	ダメージに-5d+SLする							
慈愛の御手	1		ダメージロールの直後	視界	単体	自動成功	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。							
尊き覚醒	1		効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果:	対象が戦闘不能になった際使用。対象の戦闘不能を回復HP30回復。また、対象が未行動の場合は行動済みにならない。							
神鉄の守護	1		パッシブ		自身			
効果:	メインプロセスの複数攻撃に対して1回ずつ守護結界を使用することができるようになる。							
奇跡の雫	1		イニシアチブプロセス	30m	単体	魔術判定		
効果:	フェイトを3点使用。HP回復を行う。5D+CL×10の回復							
天井の鐘	1		メジャー	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果:	対象が既に使用した使用回数制限のあるパワーの使用回数を一つ選択する。その使用回数を1増やす。これによって増やせるスキルは「シナリオ1回」のスキルのみである。							
異才パラディン	1	4	プロテクション	20m	自身	自動成功		
効果:	プロテクションと同時に使用する。そのプロテクションの対象:単体を対象:範囲(選択)に変更する。							
「異才」パラディン	1	15	セットアップ		自身	自動成功		
効果:	物理防御力と魔法防御力に+精神する。この効果はラウンド終了まで持続する。							
守護の祈り	3		効果参照		自身	自動成功	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1点につき、その効果にさらに2Dする。フェイト1点仕様につき効果が+3dされる。							
治癒の祈り	1		効果参照		自身	自動成功		
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1点使用につき、効果に+7dされる。							

