キャラクター名
フランシスカ

プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	**Lv.1:**		**レベル**	24
サポートクラス	ヒーラー	**Lv.1:**	サロゲート	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	???
種族	フェイ:ナイトメア			**境遇**	略奪
出自（効果）	隠れ里			**目標**	運命(孤独)

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	6	7	33	27	40	12
ボーナス	6	2	2	11	9	13	4
クラス修正	0	1	0	2	0	4	1
他修正						1	
能力値	6	3	2	13	9	18	5

HP	210
MP	236
フェイト	14

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	白羽扇[屍山血河]	至近	-2	4					
左手									
頭部	妖精王の冠				1	0	10		
胴部	プリーストローブ[飛行][スリップ][精神]					7	2		
補助	聖紋のマント				-1	5	2		-1
装身具	暴風王の羽根飾り								
能力値			3	0	2	0	18	11	11
スキル									
その他									
総計(右)			1	4	2	12	32	11	10 m
総計(左)			3	0					
総計(両)									
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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	13			13	+ 2 d
アイテム鑑定	13			13	+ 2 d
魔術判定	13			13	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バック	【道具】
	小道具入れ
【ポーション類】	冒険者セット
ポーションホルダー	ヒーリングパック
蘇生薬*2	真紅の杯
万能薬*4	ドレスブック
HHPポーション	勇気のホイッスル*3
HMPポーション	夜の結晶
EXMPポーション	【武器・防具・クリスタル】
火酒	飛行のクリスタル
守護の呪符	精神のクリスタル

現在重量：	14		
最大重量：	18	所持金：	-7200
		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
フェイ:ナイトメア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	貴方の攻撃で1点でもダメージを与えた場合、対象に[放心]を与える。							
ホーリーグレイス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	あなたが使用する《ホーリーアーマー》では選択しなかった方の防御力も同様に上昇する							
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+[(SL*3)+5]							
バリア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	メインプロセスで複数回行われる攻撃に対し、1回ずつ《プロテクション》可能になる							
アーマーブースト	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	パッシブ。【物理防御力】【魔法防御力】を上昇させる[分類:魔術]の効果に+[SL*3]する。							
シールドブースト	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	ダメージ軽減を行う[分類:魔術]の効果に+[SL*3]する							
神速の策略	1	F3	セットアップ	-	自身	自動		
効果：	「タイミング:セットアッププロセス」のスキルを3つまで使用する。同じスキルを連続して使用することはできない。							
インペレイティブ	1	12	セットアップ	-	自身	自動	1/ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	
効果：	「タイミング:セット」のスキルを二つ使用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない。							
ハイロウコール	1	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果：	《ディバインコール》と《ディフェンスハイロウ》を使用する。							
ディバインコール	1	6	セットアップ	-	自身	自動	SL/ｼｰﾝ	
効果：	シーン中、貴方は[種別:召喚具]のアイテムから一つを選択し、装備する。							
ディフェンスハイロウ	5	10	セットアップ	視界	場面(選択)	魔術	召喚具	
効果：	ラウンド中、対象の【物理防御力】【魔法防御力】に+[SL*3]する。							
コールスレイプニル	1	6	セットアップ	-	自身	自動		
効果：	シーン中、貴方は[種別:召喚具]のマウントから一つ選択し、取得する。							
スピードエイド	1	10	セットアップ	-	自身	自動		
効果：	「タイミング:メジャー」のヒーラーのスキルと同時に使用する。そのスキルをセットアッププロセスで使用可能になる。							
クイックヒール	1	6	イニシアチブ	-	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果：	イニシアチブプロセスに《ヒール》を使用する							
ハーブティー	2	100G	イニシアチブ	10m	単体	自動	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：	対象のMPを[4D]点回復する。							

【ゲッシュ】
1. 『救国の賢者』　[恩恵]あなたは《フォーリングアウト》を1レベルで取得する。
[束縛]あなたは人を信じない。経験点を消費してコネクションを得ることができない。
2. 『偉業』　[恩恵]あなたは『運命クラス』にクラスチェンジできる。
[束縛]世界平和への義務に反した場合、運命クラスのパワーを使用・適用できなくなる。

かつてグランフェルデンで夜の仕事を営んでいたナイトメア。その正体は教会に所属しない流れの女祭司。魔術の使い方は独学。
自分では気が向いたことしかやらず、身の回りのことは専ら召喚した妖精にやらせている。武器や騎乗物も含めて、戦闘で使うものは大体召喚して戦う。
攻撃魔術を使わないが、その分守りに関しては一流。
どういう悪夢から生まれたのかは不明だが、天女のような美貌と獣の耳、九つの尾を持つ。東方に出現する九尾の狐によく似る。

【性格】
・ダウナーで自由気まま。しかし三手先を読んで布石を打っておくタイプ。物事の吸収が早く、知識も多い。
・頭が回る上に物事に拘らないタイプなため、極めて諦めが早く見える。本気で欲しいと思うものは少ない。ただ、自分の感情を後回しにして合理的判断を優先するため、終わった頃に漠然と後悔することが多い(部屋の使っていない物を捨ててから寂しさに気付くタイプ)。他人の感情がわからない訳ではなく、寧ろよく気付くタイプなのだが……。
・自尊心が傷つきにくい。プライドが少ないともいえる。
・好きな物は他人の悪夢と葛藤。恐怖や憎悪より、矛盾に直面した際の心から生まれる悪夢が至上のようだ。
・実は何だかんだ他人との約束を破ったことがない。

【弱点】
・妖精らしく悪戯が大好き。純潔の乙女しか乗せないらしいユニコーンをわざわざ選んで使役する程度には、相手のポリシーをつつくようなイタズラを好む。

キャラクター名
フランシスカ

プレイヤー名

所持品			
対抗:スリップのクリスタル			
暗視のクリスタル			
誓いの指輪:司祭			
輪唱の耳飾り			

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	1	4	レガシー	20m	単体	自動		
効果：	[契約妖精:ピクシー]取得時のみ。対象のHPを[2D+(CL*3)]点回復する。							
ピクシーフラワー	1	6	ﾋﾟｸｼｰﾋｰﾙ	-	自身	自動		
効果：	《ピクシーヒール》の対象を[範囲(選択)]に変更する。							
ホーリーアーマー	5	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	シーン中、対象の【物理防御力】【魔法防御力】+[SL*2]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)]回復							
レイズ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	対象の戦闘不能を回復し、HPを[2D]点にする。対象は行動済となる							
コントラクト	1	6	メジャー	-	自身	自動		
効果：	シナリオ中、[種別:契約妖精]のアイテムを一つ選び、取得する。							
トランキライザー	1	100G	メジャー	至近	単体	知力		
効果：	シーン中、対象が行う【器用】判定+1Dする							
アロマフラッド	1	-	メジャー	ｼｰﾝ	場面(選択)	知力	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	所持している[種別:ポーション]から一つ選び、対象に使用する。拒否する場合、対象は回避判定を行う。							
サプリメント	1	100G	メジャー	至近	単体	知力		
効果：	対象が行う【知力】判定に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。							
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	対象が受ける予定のダメージを0にする。							
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動	1/MP	
効果：	対象が受ける予定のダメージに-[SL]D点する							
シロップ	1	30G	判定直前	10m	単体	自動	1/ﾗｳﾝﾄﾞ	
効果：	命中判定の直前に使用する。その達成値に+[Lv*2]する							
ポイズンアップル	5	60G	DR直前	10m	単体	自動		
効果：	その攻撃で対象が与えるダメージに+[SL*3]する。							
ディバインフォース	1	20	DR直前	20m	単体	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	その攻撃で対象が与えるダメージに+[CL*5]する。この効果は貴方を対象にできない。対象はこの効果を拒否できる。							
トリートフォース	1	7	効果参照	20m	単体	自動	1/ﾗｳﾝﾄﾞ	
効果：	対象がBSを受けた直後に使用する。その時に受けたBSをすべて回復する。							
エフェクトエクステンド	1	-	効果参照	-	自身	自動	SL/ｼﾅﾘｵ	
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]のスキルと同時にし応する。そのスキルの[ラウンド終了まで持続する]を[シーン終了まで持続する]に変更する。							
フォーリングアウト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果	:対象が敵キャラクターでないキャラクターを対象としてスキルの使用を宣言した時に使用可能。そのスキルは効果を発揮せず、即座に終了する。							
シーリィ	3	6	効果参照	20m	単体	自動		
効果	:対象が行う攻撃の命中判定でクリティカルをしたときに使用する。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[Lv*10]する							
レガシーサイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	クラスチェンジの際、レガシークラスを選択できる							
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	エネミー識別判定に+1Dする。							
マジックノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術に関する事柄の【知力】判定に+1D							
アルケミーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	錬金術に関する【知力】判定に+1Dする							

キャラクター名
フランシスカ

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
フェイス:アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 貴方が使用するHP/MP回復を行うスキル、パワー、アイテムの効果に+2する。								
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力基本値】+3								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【精神基本値】+3								
ホーム:エストネル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果： [種別:ポーション]のアイテムを使用できる								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 貴方の【最大HP】に+[CL]する								
ホーリーオーダー	1	F1	効果参照	-	自身	自動	ｱｺﾗｲﾄ	
効果： 《ホーリーアーマー》と同時に使用する。そのスキルの[対象:単体]を[対象:範囲(選択)]に変更する。								
ホーリーオーダーII	1	F1	戦闘前	-	自身	自動	ｱｺﾗｲﾄ	
効果： 《ホーリーアーマー》と同時に使用する。この効果により、そのスキルを戦闘前に使用する。								
ホーリーオーダーIII	1	F1	ﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝ	-	自身	自動	ｱｺﾗｲﾄ	
効果： 《プロテクション》と同時に使用する。そのスキルの[対象:単体]を[対象:範囲(選択)]に変更する。								
キャンセルマジック	1	4	セットアップ	-	自身	魔術		
効果 :難易度10の魔術判定を行う。成功時、貴方が受けている持続中の[分類:魔術]の効果一つを解除する。どのスキルを解除するかはあなたが決定すること。								
クリエイトダークネス	1	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果 :貴方のいるエンゲージに『ブラックアウト』を設置する。このスキルにより設置された『ブラックアウト』はラウンド終了時に解除される。								
サンクチュアリ	1	12	ムーブ	-	自身	自動	ﾌﾟﾘ、1/SL	
効果 :[対象:単体]のアコライト、プリースト、ビショップの[分類:魔術]を[対象:十字(選択)[射程:0sq]に変更する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
マジックキャンドル	1	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術		
効果 :貴方の存在するエリアの明度を2or3に変更する。また、フリーアクションを使用することで再び明度を変更することも可能。ただし、このスキルを使用する前よりも低い値には変更できない。								
クリアバスケット	1	7	メジャー	-	自身	魔術		
効果： シナリオ中、携帯品の重量制限に+【知力基本値】する。								
フェザー	1	6	効果参照	-	自身	魔術	1/ｼｰﾝ	
効果： 落下によるDR直前に使用。そのダメージを0に変更する。								
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの【精神】判定に+1Dする。								
サイドビジネス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： プリプレイに貴方は100Gを取得する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								