解説：

聖剣（カリヨン）

遺跡兵装（ダグ・ウェポン）

ヒューリンが自分よりも強大な敵に立ち向かうために作り出した偶然と奇跡の賜物。現在では製法は失われ、

メンテナンスの方法も分かっていない。そのため現在の浮遊島群ではほぼ半壊状態のまま運用されているというのが現状である。

＊聖剣に設定されている効果は『タレント（特筆能力）』という扱い。そのためスキル、アイテム、パワーで打ち消すことができない。

＊聖剣の解放はAの能力が解放されると、「剣自体の能力」と「全PCに常時及ぼされる効果」のAがどちらも解放される。

聖剣(カリヨン)

[銘：セニオリス 2](#_Toc37535463)

[銘：ヴァルガリス 3](#_Toc37535464)

[銘：インサニア 4](#_Toc37535465)

[銘：ヒストリア 5](#_Toc37535466)

[銘：デスペラティオ 6](#_Toc37535467)

[銘：ラピデムシビルス 7](#_Toc37535468)

[銘：ロクス・ソルス 8](#_Toc37535469)

[銘：ムルスムアウレア 9](#_Toc37535470)

[銘：パーチェム 10](#_Toc37535471)

[銘：イグナレオ 11](#_Toc37535472)

[銘：プルガトリオ 12](#_Toc37535473)

[銘：カテナ 13](#_Toc37535474)

[銘：オラシオン 14](#_Toc37535475)

[銘：セニオリス・プロト 15](#_Toc37535476)

# 銘：セニオリス

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、補助防具、呪符　装備部位：武器、片(両)

レベル：-　重量：1　命中補正：+2

攻撃力：+CL　行動値修正：+1

射程：武器

効果：

A.『概念付与：死』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：単体　射程：シーン　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

自身の攻撃で対象を戦闘不能にした場合、対象が「タイミング：パッシヴ、アイテム」以外のスキル、パワー、タレントの使用を宣言した時に使用する。そのスキル、パワー、タレントは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキル、パワー、タレントは使用された事になるので、対象はコストなどを通常通り消費する。

B.『相対的魔力利用：原初』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体※」に変更、攻撃のダメージに+[CL×戦闘に参加しているキャラクター数]する。

C.『極位聖剣：セニオリス』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回。

攻撃のダメージロールと同時に使用する。そのダメージロールでフェイトを使用してダイスを増やした場合、フェイト1点につき、ダメージロールにさらに+[戦闘に参加しているキャラクター数]Dする。つまり使用されたフェイト1点につき、ダメージロールが1+[戦闘に参加しているキャラクター数]Dされるようになる。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『対価交換：悲運』

タイミング：パッシブ/アフタープレイ　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

追加でfateを10点得る。

B.『願われし者』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

攻撃のダメージに+[CL÷2]する。

C.『全能適正Sブレイブ』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

【幸運】以外の能力値に+3する。

# 銘：ヴァルガリス

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、矢弾、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+3

攻撃力：+CL　行動値修正：+0

射程：武器

効果：

A.『慣性制御：武器』

タイミング：判定の直前　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：15　SL上限：1

使用条件：シーン1回

攻撃の命中判定の直前に使用する。その判定に+3Dする。

B.『相対的魔力利用：高』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ3回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CL+【敏捷基本値】する。

C.『不可避剣：ヴァルガリス』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

攻撃の命中判定でクリティカルした場合に使用する。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキル、アイテム、パワー、タレントを使用できない。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『慣性制御：体』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

回避判定の達成値に+2する。

B.『重力からの解放』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

重量の上限に+10する。

C.『揺らぎの断層』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

【敏捷】に+2する。

# 銘：インサニア

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+1

攻撃力：+CL　行動値修正：+3

射程：武器

効果：

A.『不動心像』

タイミング：判定の直前　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シーン1回

精神判定の直前に使用する。その判定に+2Dする。

B.『相対的魔力利用：中』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：10　SL上限：1

使用条件：シーン1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CL+【精神】する。

C.『堅忍不抜剣：インサニア』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

全てのキャラクターが行動済みになった直後に使用する。自身を未行動にする。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『泰然自若』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

バッドステータス「威圧」を受けない。

B.『神色自若』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

バッドステータス「放心」を受けない。

C.『点滴穿石』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

バッドステータス「逆上」を受けない。

# 銘：ヒストリア

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+-0

攻撃力：+CL　行動値修正:+-0

射程：武器

効果：

A.『サーチング：起源』

タイミング：判定の直前　判定：自動成功　対象：単体　射程：視界　コスト：7　SL上限：1

使用条件：シーン1回

判定の直前に使用する。その判定のダイスに+2Dする。

B.『相対的魔力利用：中』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：10　SL上限：1

使用条件：シーン1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CL+【知力】する。

C.『因果逆転剣：ヒストリア』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：単体　射程：視界　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

対象が行う全てのダイスロールに有効。対象が判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。その判定で振ったダイスのうち、1の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『サーチング：根源』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

攻撃のダメージに+【現在の自身が保持しているフェイト数】する。

B.『編纂者』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

あらゆる【知力】判定のダイスロールに+1Dする。

C.『オブザーバー』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

【知力】に+2する。

# 銘：デスペラティオ

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+1

攻撃力：+CL　行動値修正:+1

射程：武器

効果：

A.『キンスレイヤー』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：10　SL上限：1

使用条件：攻撃対象が使用者と同じ種族の場合のみ有効、シーン3回

攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0と見なして

HPダメージを算出する。

B．『相対的魔力利用：低』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：5　SL上限：1

使用条件：ラウンド1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CLする。

C.『同胞鏖滅剣：デスペラティオ』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：攻撃対象が使用者と同じ種族の場合のみ有効、シナリオ1回

攻撃と同時に使用する。攻撃のダメージに+[CL×5]する。

■全PCに常時及ぼされる効果

C．『フラトリサイド』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

攻撃のダメージに+【筋力】する。

D.『ジェノサイド』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

攻撃のダメージに+【知力】する。

E.『レジサイド』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

攻撃のダメージに+【最大MP】する。

# 銘：ラピデムシビルス

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+-0

攻撃力：+CL　行動値修正:+-0

射程：武器

効果：

A.『メディカル・スタッフ』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

ラウンド進行終了時に使用する。【HP】が[【最大HP】÷2]点未満の場合、【HP】を[【最大HP】÷2]点にする。

また、戦闘不能から回復した場合も、【HP】を[【最大HP】÷2]点にする。

B．『相対的魔力利用：中』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：10　SL上限：1

使用条件：シーン1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CL+【最大HP】÷5する。

C．『超常快活剣：ラピデムシビルス』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

その攻撃をHP回復に変更。攻撃される対象の【HP】をダメージ点回復する。

■全PCに常時及ぼされる効果

A．『ヘルシー・メルシー』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

バッドステータス「毒」を受けない。

B.『健やかなる者』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

バッドステータス「スリップ」を受けない。

C.『ライト・トゥ・ヘルス』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：

バッドステータス「スタン」を受けない。

# 銘：ロクス・ソルス

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、補助防具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：-2

攻撃力：+CL　行動値修正: -1

射程：武器

効果：

カース：この武器で攻撃する、効果を適用した攻撃をする、効果を使用する場合、自身の【HP】に[CL]点のダメージを与える。

A.『マッスル・ボルテージ』

タイミング：判定の直前　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：7　SL上限：1

使用条件：シーン1回

判定の直前に使用する。その判定を【筋力】判定で代用判定する。また、その判定のダイスに+1Dする。

B．『相対的魔力利用：高』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ3回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CL+【筋力基本値】する。

C.『金剛筋塊剣：ロクス・ソルス』

タイミング：効果参照　判定：命中　対象：単体　射程：武器　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

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【筋力】判定を行う。【筋力】判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。その後、自身はメインプロセスを行う。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『聖剣版：抹摩宗武僧戦闘術』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

あらゆる【筋力】判定の達成値に+2する。

B.『鍛えられし者』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

あらゆる【筋力】判定のダイスロールに+1Dする。

C.『聖剣版：坐破須』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

【筋力】に+3する。

ロクス・ソルスのカースを無効化する。

# 銘：ムルスムアウレア

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、補助防具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+-0

攻撃力：+CL　行動値修正:+1

射程：武器

効果：

A.『メメント・モリ』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：単体　射程：-　コスト：7　SL上限：1

使用条件：シーン1回

あなたが戦闘不能になった直後に使用する。対象にあなたの【最大HP】点のHPロスを与える。

B．『相対的魔力利用：高』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ3回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CL+【器用基本値】する。

C.『限定不死剣：ムルスムアウレア』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

あなたが戦闘不能になった直後に使用する。フェイトを5点消費。

あなたの戦闘不能を回復し、さらに【HP】を1点にする。あなたが未行動だった場合、行動済みにならない。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『トライドグラーダ』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

【物理防御力】に+【筋力】する。

B.『ベック・グリーンバーグ』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

【魔法防御力】に+【知力】する。

C. 『不死者』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

【最大HP】に＋CLする。

# 銘：パーチェム

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+-0

攻撃力：＋CL　行動値修正:+-0

射程：武器

効果：

A.『アシスタント』

タイミング：ダイスロールの直前　判定：自動成功　対象：単体　射程：視界　コスト：12　SL上限：1

使用条件：シーン1回

対象は、その判定で使用する能力値を自身で決定してよい。

また、対象の、その判定のダイスロールに+2Dする。

B．『相対的魔力利用：中』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：10　SL上限：1

使用条件：シーン1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに＋CL＋【器用】する。

C.『助教剣：パーチェム』

タイミング：イニシアチブプロセス 判定：自動成功 対象：範囲（選択） 射程：視界 コスト：- SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

行動済のキャラクターに有効。対象を未行動にする。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『カヴィング・ファイヤ』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

PCが行うすべての判定に有効。その判定の達成値に＋2する。

B.『手を差し伸べる者』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

【最大MP】に＋CLする。

C.『レスキュー・アフターマス』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

PCが行うすべての判定に有効。

その判定のダイスロールに＋1Dする。

# 銘：イグナレオ

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：±0

攻撃力：＋CL　行動値修正：＋１

射程：武器

効果：

A．『ミラージュ・カメレオン』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：5　SL上限：1

使用条件：シーン1回

自身が隠密状態でない場合、または自身の隠密状態が解除された直後に使用する。

隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしていても、隠密状態となることができる。

B．『相対的魔力利用：低』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：5　SL上限：1

使用条件：ラウンド1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CLする。

C.『隠形鬼剣：イグナレオ』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：隠密状態、シナリオ1回

攻撃と同時に使用する。攻撃のダメージに、＋CL×3＋【感知基本値】する。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『土鬼』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

あらゆる【感知】判定の達成値に＋2する。

B.『影に潜む者』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

あらゆる【感知】判定のダイスロールに＋1Dする。

C.『ディアブルス・イン・ムージカ』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

【感知】に＋2する。

# 銘：プルガトリオ

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+1

攻撃力：+CL　行動値修正:-1

射程：武器

効果：

A.『ジャッジメント』

タイミング：判定の直前　判定：自動成功　対象：単体　射程：視界　コスト：15　SL上限：1

使用条件：シーン1回

対象が行う判定の直前に使用する。その判定に－3Dする。

B．『相対的魔力利用：中』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：10　SL上限：1

使用条件：シーン1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに＋CL＋【最大MP】÷5する。

C.『独断判決剣：プルガトリオ』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：単体　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

HPダメージを1点でも受けた後に使用する。対象にCL×5＋【最大MP】点のHPロスを与える。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『ダス・ウィティル』

タイミング：パッシブ 判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

【器用】判定の達成値に＋2する。

B.『断罪する者』

タイミング：パッシブ 判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

あらゆる【器用】判定のダイスロールに＋1Dする。

C.『リシューニア』

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

【器用】に＋2する。

# 銘：カテナ

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：8　命中補正：+3

攻撃力：40　行動値修正:+2

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A．『相対的魔力利用：中』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×45

B.『チェーン・ロック』　封印

タイミング：SETUPと同時　判定：筋力　対象：単体　射程：20ｍ　コスト：5　SL上限：1

使用条件：-

対象と筋力対決を行い、勝利した場合、対象をこちらのエンゲージに移動させる。

そのエンゲージは『封鎖』される。

C.『アガリ・カテナ』 封印

タイミング：MAと同時 判定：-　対象：単体　射程：20ｍ　コスト：6　SL上限：1

使用条件：-

HPを[CL×5]まで任意に消費してよい。消費した数値分、対象の攻撃力にプラスする。

D.『アガッタ・カテナ』　封印

タイミング：効果参照　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：10　SL上限：1

使用条件：-

PT内の誰かがHPかMPを回復した時に使用しても良い。

自分も回復した数値分、HPかMPを回復する。どちらを回復するかは自分で選んでよい。

E.『連鎖束縛剣：カテナ』　封印

タイミング：効果参照　判定：-　対象：範囲（選択）　射程：視界　コスト：7　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

対象が回避判定を行う直前に使用できる。

対象の回避ダイスを-10Dする。この効果により回避が失敗した場合、対象は即座に行動済みになる。

その後、自身も行動済みになる。

# 銘：オラシオン

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：9　命中補正：+-0

攻撃力：50　行動値修正:+-0

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A．『相対的魔力利用：中』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×50

B.『プレイヤーズ』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

自身の攻撃力に+[精神+知力]。

C.『センテンス』 封印　魔術

タイミング：MAと同時 判定：魔術　対象：単体　射程：20ｍ　コスト：7　SL上限：1

使用条件：-

対象にMP回復を行う。[4D+CL×3]点回復する。

D.『アーゲメント』　封印

タイミング：イニシアチブ　判定：魔術判定　対象：単体　射程：20m　コスト：10　SL上限：1

使用条件：シーン3回

ダメージ増加を行う。10Dを振り、出た目の合計値分ダメージにプラスする。

E.『希求嘆願剣：オラシオン』　封印

タイミング：MJ　判定：-　対象：範囲（選択）　射程：視界　コスト：13　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

Fateを5点使用。

Fateの回復を行う。[CL]Dを振り、そのうち数字の大きい目を5つまで選ぶ。

その合計値分Fateを回復する。