

キャラクター名 プレイヤー名

プリントロック

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	2
サポートクラス	アコライト	Lv.1:	アコライト	性別	女性
称号クラス				年齢	20歳
種族	フィルボル			境遇	平凡
出自 (効果)	放浪者			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	8	13	7	8	14	12
ボーナス	2	2	4	2	2	4	4
クラス修正	0	2	0	2	0	2	0
他修正							
能力値	2	4	4	4	2	6	4

HP	33
MP	45
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ラウンドシールド		0	0	0	3	0	-1	0
左手									
頭部	ビレッタ					2			
胴部	ローブ					2			
補助									
装身具	聖印								
能力値			4	0	4	0	6	6	7
スキル									
その他									
総計(右)			4	0					
総計(左)			4	0	4	7	6	5	7
総計(両)									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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
冒険者セット	
毒消し	
毒消し	
毒消し	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	

現在重量: 9

最大重量: 11

所持金: 207

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
ラッキースター	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 作成時に幸運基本値+3								
プロテクション	3	3	DR直後	20m	単体	自動成功	5	
効果: 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定	1	
効果: 対象にHP回復を行う。対象の【HP】を【3D+CL×3】点回復する。								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1	
効果: 《ヒール》を同時に使用する。この効果により《ヒール》がイニシアチブプロセスで使用可能となる。								
アフェクション	1		ダメージロール直後	20m	単体	自動成功	1/シナリオ回	
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にする。								
レイズ	1	10	メジャー	20m	単体	魔術判定	1	
効果: 対象が戦闘不能の時に有効。対象の戦闘不能を回復し、【HP】を【2D】点にする。なお、対象は行動済となる。								
トリックスター	1	-	効果参照	視界	効果参照	自動成功	1/シナリオ回	
効果: トラップが作動した直後に使用する。射程内で作動したトラップの効果を無効とする(あなた以外が作動させたトラップに対しても有効) また、このスキルによって無効とされたトラップは作動したことになる。								
インテンション	1		パッシブ			自身		
効果: 【最大MP】に+CL								
インサイト	1					自身	1	
効果: はったりや嘘を見抜くための【精神】判定に+1Dする。ただし、うそをついている理由や隠している内容までは、この判定では分からない。								
フェイス: アエマ	1		パッシブ			自身	1	
効果: HP回復、MP回復を行うスキル、アイテム、パワーの効果に+2する。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

アコライトのフィルボル。性格は陽気で奔放。

両親とともに根なし草の世界を旅して過ごしていた。だが、旅の途中ではぐれてしまい孤児扱いで神殿に引き取られる。最初こそ落ち込んでいたが、「まあきっとなんとかなるだろう」と持ち前の明るさで順応する。一応神官見習いだがあまり信仰深いとは言えず、神殿で祈りをささげる時間も少ない。

趣味はキャンプ。神殿にいる時間よりもテントにいる時間の方が多い。「冷たくて硬い石の神殿の中で祈るよりも温かい日差しと柔らかない風の中で祈りをささげた方が神様たちもきっと嬉しいよ!」とは本人の言い訳。簡易的な折り台をバックパックの中に携帯しており、テントをそれっぽくして勝手に出張神殿を作って冒険者を回復する回復屋をやることもある。冒険者から付けられたあだ名は『中間セーブポイント』。これがなかなか感謝されることが多く、本人は天職だと思っている。将来は冒険者が苦勞して進んだ先で出張神殿を開きたいと思っており、そのためには自分も強くなりたいとあぁ、と考えていた。

そんな中、今回ある冒険者パーティに回復職として付いていくように命じられ、これはいい機会だと嬉々として荷物をまとめるのであった。

最近の楽しみは旅の途中でたまに寄っていく両親から土産話を聞くこと。