キャラクター名: ネイト

プレイヤー名:

メインクラス	パラディン	**Lv.1:**	アコライト	**レベル**	14
サポートクラス	ルイネーター	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	大体18
種族	ヒューリン			**境遇**	裏切り
出自 **(効果)**	神官			**目標**	運命

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	27	23	8	8	8	23	12
ボーナス	9	7	2	2	2	7	4
クラス修正	1	2	1	1	1	2	0
他修正							
能力値	10	9	3	3	3	9	4

HP	129
MP	130
フェイト	5

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	伝承武器[破邪の杖]+ｽﾄﾚﾝｼﾞ	至近	-1	19				-1	
左手	詩人のレイピア	至近	2	5	0	0	0	0	0
頭部	ゲイルヘルム					5	5		
胴部	リフレクトアーマー					9	3		-1
補助	ミスリルマント					5			
装身具	太陽の寵愛								
能力値			9	0	3	0	9	6	15
スキル									
その他									
総計(右)			8	19					
総計(左)			11	5	3	19	17	5	14
総計(両)									m
ダイス数			3 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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
蜂蜜のサイリウム@0	【神気のｽｸﾛｰﾙ：ｼｰﾌ】:使用済
聖水(スキル)*2	ランチボックス
UNO	ハウビア*2
野菜スティックセット@4	フォーリントマホーク
MPポーション@5	ウェポンケース
女王のお守り	アリニードル
飛ばない鳥"コッコ"	銀の腕輪
薬草*1	
牙	
ポーショホルダー	
ｱﾆﾏﾙﾒｯｾﾝｼﾞｬｰ:ﾌｸﾛｳ	

現在重量： 22		
最大重量： 54	所持金： 18684	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**
オールラウンド	★	-	ﾊﾟｯｼｳﾞ	-	自身	-		
効果：	キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1							
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果：	対象が受けるダメージ-[SLd]							
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	対象のHPを3d+3CL回復する。							
アームズマスタリー打撃	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	打撃	
効果：	武器命中+1d							
エングレイブド	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	ﾌﾟﾘﾌﾟﾚｲ:3SL+1点のEPを取得。ｸﾗｲﾏｯｸｽ終了時にEP0だった場合、NPC化(邪悪化)する							
トランス:ロングアーム	5	-	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	消費EP1/白兵攻撃の命中+SL,エンゲージ外でも白兵攻撃可能,射程10m,ｼｰﾝ持続							
ハンマーストライク	5	3	メジャー	武器	単体	命中	打撃	
効果：	武器攻撃+SL d							
ナイトロード	★	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果：	暗闇(明度1～3)の場所で使用可能。消費EP1。暗闇ﾍﾟﾅを無効にして、全ﾀﾞｲｽ+1d。ｼｰﾝ持続or明度範囲外に出れば解除							
ピューリファイ	1	7	メジャー	-	ｱｲﾃﾑ	魔術	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	聖水2個取得。+効果/武器攻撃+1d							
アナザーライフ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	[ﾄﾗﾝｽ]系ｽｷﾙを<SL+1>個まで取得可能になる							
トランス:フェザー	1	-	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	消費EP1/[命中とﾘｱｸｼｮﾝ]+SL、飛行(ｼｰﾝ持続)							
クリエイトウェポン	3	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果：	消費EP1/攻撃+4SL(ｼｰﾝ持続)							
コンセンパーション	1	-	効果	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：	EP使用時/EP1毎にHP10で代用可能(きっちり消費分を代替しきるように)							
バッドフォーチュン	★	-	効果	20m	単体	自動成功		
効果：	消費EP2/対象判定ｸﾘﾃｨｶﾙ時:打ち消す							
ウィッシュ	4	-	マイナー	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：	HPMPを3CL点回復。							

キャラクター設定(初期案)
そこそこ力のある神官の家に生まれた。
両親に対し密かに翻意を抱いていた下級神官に騙されてしまい、
穢れた力を取り込み人の言うことを聞く魔物を意図的に創るという、禁じられた儀式の贄にされてしまう。
儀式によって集まった障気を取り込ませる段階を越えた時、負荷によって意識を無くしてしまった。
意識が戻ると……儀式の間、自分を縛り付けていた台や人など何もなく。
目の前には豆鉄砲でも喰らったかのような顔をした騎士と思われる怪我人がひとり。
残りは凄惨な背景ばかりが広がっていた。
話を聞けば、突如現れた化物をどうにかするために呼ばれた冒険者だという。
その依頼人は自分の両親で、自分は半年程度の行方不明として長く捜索されていたそうだ。
両親には無事の帰還を喜ばれ、おそらく自分を助けてくれたのだろう騎士には感謝を伝えた。
そして、この事件は[怪物は討伐され、その近くに行方不明の子供が眠っていたのを発見された]という話で幕を閉じることとなった。
それから10年。
自身に染み付いてしまった障気を扱う技を身に付け、限界を見極める修行を始めた。
神官としての技を身に付ける修行と平行してだが。
[ルイネーター]と呼ばれる者たちの事を学びだし、
かつて、自分を救った騎士の様に人に信頼される冒険者になることを夢見て生きてきた。
そう……あの日、自分は確かに[運命]というべきものに出会ったのだと、そう信じて。
その神官は、今。
<聖>なる力を手に、<魔>なる力を胸に秘めて、旅立つ。

実設定

キャラクター名
ネイト

プレイヤー名

所持品			