

キャラクター名	プレイヤー名				
ネイト					

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]+ストレング	至近	-1	19			-1		
左手	詩人のレイピア	至近	2	5	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
鍊金術判定			+	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	
ポーションホルダー	
アニマルメッシュセンジャー: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	★	-	パッシブ	-	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。								
アームズマスター打撃	★	-	パッシブ	-	自身	-	打撃	
効果： 武器命中+1d								
エングレイブド	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： プリプレイ:3SL+1点のEPを取得。クライマックス終了時にEPO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、ジン持続								
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	★	-	セットアップ*	-	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*+を無効にして、全ダメイジ+1d。ジン持続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	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： [トラン]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(ジン持続)								
クリエイトウェポン	3	-	セットアップ*	-	自身	自動成功		
効果： 消費EP1/攻撃+4SL(ジン持続)								
コンセンパーション	1	-	効果	-	自身	自動成功	SL/シリオ	
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)								
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、禁じられた儀式の贅にされてしまう。

儀式によって集まつ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險者だという。

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險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=

– プレイヤー名

ネイト

所持品