

キャラクター名	プレイヤー名
アビス・ブラックハート	

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	9
サポートクラス	ルイネーター	Lv.1:	ルイネーター	性別	男
称号クラス				年齢	27
種族	アルカード			境遇	放浪者
出自(効果)	殺しの一族			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	15	21	18	11	6
ボーナス	3	3	5	7	6	3	2
クラス修正	0	1	0	2	2	1	0
他修正			1	1	1		
能力値	3	4	6	10	9	4	2

HP	62
MP	92
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	S3ナイフ(魔烈、増幅、知力)	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S3ハット(敏捷、感知、抵抗:威圧)					1			
胴部	S1封精長衣(増幅)					5	2		
補助	封精長靴					2			
装身具	封精韋編								
能力値			4	0	6	0	4	15	8
スキル									
その他	瘴気の結晶					1	1		
総計(右)			4	3					
総計(左)			4	0	6	9	7	15	8
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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10		2	12	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ 2 d

所持品	
ベルトポーチ	
バックパック	ポーションホルダー
冒険者セット	MPポーション×5
仮面	MPポーション×1
	ハイHPポーション×2
小道具入れ	
虹の輝き	魔烈のクリスタル
瘴気の結晶	増幅のクリスタル
	知力のクリスタル
ランチボックス	敏捷のクリスタル
野菜×0	感知のクリスタル

現在重量:	11	所持金:	4100	預金・借金:	
最大重量:	16				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ナイトウォーカー	★	-	パッシブ/タイミング	-	自身	-	-	
効果: [暗闇]によるペナルティを受けない。明度のルールを採用している場合、明度2以下のペナルティを受けない。また、[暗闇]の影響がある場所にいる間、攻撃のダメージに+1Dする。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔術判定に+1Dする。								
マジシャンズマイト	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[(SL)]Dする。								
エンブレイド	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: [SL×3+1]点のEPを獲得。								
クリエイティブオプション	3	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: EP1点消費。攻撃のダメージに+[SL×4]点する。シーン持続。								
ブレイカーブランド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 《エンブレイド》5で取得可能。魔法攻撃のダメージに+3Dする。ただし、《エンブレイド》で取得するEPが14点となる。								
ダークマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: <闇>属性魔法ダメージに+1Dする。								
ダークネスシュート	1	6-1+4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: <闇>属性魔法ダメージ[3D]の魔法攻撃。リアクションの判定に-1Dする。								
マジックブラスト	3	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: 「タイミング:メジャーアクション」「対象:単体」の「分類:魔術」を「対象:範囲(《マジックブラスト》のSL×2)体」に変更する。メインプロセス持続。								
ミアズマバスター	1	-	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: SL点以下のEPを消費する。消費したEP1点につき攻撃のダメージに+10する。メインプロセス持続。								
ブーストマジック	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+【感知】する。メインプロセス持続。								
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果: ダメージ+[(SL×2)]D								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果: 魔法攻撃と同時に使用。「対象:単体※」にしてダメージ+[CL×10]する。								
バッドフォーチュン	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功		
効果: 対象が判定でクリティカルした直後使用。EP2点消費。そのクリティカルを打ち消す。達成値はダイスの目を合計して算出。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 危険感知の判定に+1Dする。								

初期取得:マジックフォージ2、コンセントレイション、バッドフォーチュン、ダークネスシュート

「鳴り響け、これなるは断末魔」  
「罪なき民草に牙を剥く邪悪を討つことこそが魔狩人の本分である」

顔の左半分を仮面で隠したアルカードの青年。銀髪仮面刺青長身瘦躯の美形。ビジュアルが濃い。アースランにて名の知れた、自らを裏切り者、同胞殺しの象徴として神魔の刻印を身に刻む一族の出身。協力者や同胞と共に骸鬼灯を撃退するも、それら全員が死亡し唯一生き残った自分も重傷を負う。仮面の下の傷跡はその時に負ったもの。

かつては自らの主張や願望は特になく、淡々と役割を果たし続けていた。「そう生まれたからそう生きるだけ」と。帰属意識が高い、というよりは自我が希薄。喜びも怒りも楽しみも憎しみも不要と言わんばかりの鉄面皮ではあるが、一応感情がないわけではない。

現在は骸鬼灯を追うために冒険者へと身をやつしアースランを離れ世界を旅している。本来は生き残りとして、家名を守り役割を果たさなければならぬのに何故？ 復讐のためか？ 個人的な感情で戦ったことなど一度たりともないのに？ それが責務だから？ 撃退という目的は果たした、そも誰に何を報告するのだ？ それでもなお、生まれ故郷を捨ててまでこの足をを進める「理由」とはいったいなんなのだろうか。己の果たすべき役割と責任に背を向けるほどの、それは一体？

現在想定している理由としては敵討ちが理由だった、というもの。失ったものの大きさに自分で気が付かないまま走り続けた人、という感じで。とはいえ予定は未定。キャンペは生もの。落とすどころ含めて実際のセッションの中で考えていきます。

