キャラクター名
ハルト・クリアワイズ

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	22
種族	ヒューリン			**境遇**	紛失
出自（効果）	英雄			**目標**	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	27	16	15	9	12	9
ボーナス	3	9	5	5	3	4	3
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正		2					
能力値	3	11	5	7	4	6	4

HP	59
MP	93
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	キャリバー	10m	0	7	0	0	0	0	0
左手	おしゃれの盾		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	メイジハット					2			
胴部	イレイションローブ				-2	2	-2	-2	-3
補助	水晶の指輪					1	1		-1
装身具	理知の宝玉								
能力値			11	0	5	0	6	9	8
スキル			2						
その他									
総計(右)			13	7	3	8	5	6	4 m
総計(左)			13	0					
総計(両)									
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	リングクリエイター
バックパック	エンチャントの指輪：水
ＭＰポーション	
HiMP	
テレポートの指輪	
エンチャントの指輪：火	
エンチャントの指輪：地	
キュアの指輪	
ブレッシングの指輪	
レイズの指輪	

現在重量：	13		
最大重量：	18	所持金：	34555
		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	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1							
ファイアボルト	1	6	メジャー	20	単体	魔術判定		
効果：	火属性ダメージ2d+10							
マジックブラスト	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	メジャー魔術の対象を範囲(選択)に変更							
マジックフォージ	3	-	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功		
効果：	シーン１回ダメージ＋ＳＬ＊２ｄ６							
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	キャリバーを入手							
スペルバレット	1	3	判定の直前	-	自身	自動成功		
効果：	魔術判定を武器攻撃判定に変更							
カウンターショット	1	-	判定の直後	武器	単体	命中判定		
効果：	シナリオ１回攻撃を打ち落とす							
アームズマスタリ：キャリバー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	命中判定＋１ｄ６							
ファイアロード	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	火属性ダメージ+SL*4							
フィジカルエンチャント	2	5	メジャー	20	単体	魔術判定		
効果：	筋力器用敏捷の判定達成値＋ＳＬ＋１							
ブレットレイブ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	エンゲージしている対象のリアクションの判定-１ｄ							
フライト	1	4	メジャー	至近	単体	魔術判定		
効果：	対象を飛行状態に、移動力＋ＳＬ＊５							
エンチャントウェポン	1	5	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	対象の武器攻撃属性を風に変更							
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：	シナリオ１回。ＣＬ×１０							
ファイトバック	1	5	リアクション	武器	単体	命中判定	3	
効果：	シーンSL回、対象にCL*5のＨＰロス							

師匠が魔術＋魔導銃を組み合わせた魔道術の使い手。
魔道銃に手をかざし、魔法を認識させて補助させる形で発動させる。

言動はクールで気取ったお調子者のようなものになる予定。実際は自らの本心を見せないようにするためで、本来は使命感、責任感が強い性格の予定。

魔道術を使いすぎると体力を消耗するため、寝ることか甘いものを食べることで回復する。
ドーナツが大好き。レイドとシーリアにドーナツで釣られたことがきっかけでギルドに参加した。

魔導とは・・・
　本来は失われた技術である魔導銃、魔導剣。これらはかつてエルダによって使われたものであり、今のガンスリンガーたちはその遺失技術を発掘して使っているだけにすぎず、本来の能力を全て引き出しているとは言いがたい。
　魔導はかつてエルダの使っていた魔法を再現したものの総称とする。制御を全て魔導銃によって行い、発動の条件として指輪を必要とする。
　ハルトの魔導は魔導銃に指輪をかざすことによって起動する。魔導銃の側部に読み込み部があり、その部分に指輪をかざすと魔導が認識され、発動する。
　ハルトがこれまで所持していた指輪は魔導銃と完全に適合しており、使用しても消費しない。ヴァイザーから剥ぎ取った指輪はあくまでヴァイザーの魔導銃に適合しているものであるため、ハルトの魔導銃で起動すると効果が若干変化し、使用後破損する。
　あくまで魔導と呼んでいるのはハルトとヴァイザー。本来、人間がこの技術を使うことは出来ないがヴァイザーが独自の研究によってそれを再現している。ハルトはヴァイザーに一種の改造を施されており、そのときの条件というか状況が半分詐欺みたいなものだった。

魔導の誓い
　恩恵：魔導銃を使用した魔術判定に+1d6
　制約：スペルバレットを使用せずに魔術を使用しない
　天罰：魔術判定が全てファンブルになる

キャラクター名
ハルト・クリアワイズ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エクシードショット	3	-	マイナー	-	自身	自動成功	3	
効果：ダメージ+SL*10、メインプロセス終了後、武器が使用不可となる								
カリキュレイト	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1	
効果：シーン1回。メインプロセスを行う。使用後行動済み								
ギフト	1	-	判定の直前	-	自身	判定直前	1	
効果：シナリオ1回、判定+2d6								
コンバットマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：命中判定+2								
テンポラリリペア	1	15	効果参照	-	効果参照	自動成功	1	
効果：シーン1回。破壊あるいは使用不可となった魔導銃を修理する								
ファミリア	1							
効果：器用判定＋２								
	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：								
トレーニング：器用	1							
効果：								
マジカルハーブ	2							
効果：								
オピニオン	1							
効果：								
エンラージリミット	1							
効果：								
ブラフ	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1							
効果：								
アニマルエンパシー	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								