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	ソーサラー	**Lv.1:**		**レベル**	12
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
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	31	21	9	21	9	9
ボーナス	3	10	7	3	7	3	3
クラス修正	0	0	0	3	1	3	1
他修正		2					
能力値	3	12	7	6	8	6	4

HP	78
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	キャリバー	10m	0	13	0	0	0	0	0
左手	おしゃれの盾		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	フレンドベレー					3			
胴部	イレイションローブ				-2	2	-2	-2	-3
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	理知の宝玉								
能力値			12	0	7	0	6	15	8
スキル			4						
その他									
総計(右)			16	13	5	10	4	12	5 m
総計(左)			16	0					
総計(両)									
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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	キュアの指輪
バックパック	
HiMP	フライトの指輪
	リングクリエイター
テレポートの指輪	
エンチャントの指輪：火	風のエキス
エンチャントの指輪：水	
エンチャントの指輪：地	飛翔符
エンチャントの指輪：風	対毒符
ブレッシングの指輪	小道具入れ
レイズの指輪	結界紋

現在重量：	18		
最大重量：	18	所持金：	37300
		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：	メジャー魔法の対象を範囲(選択)に変更							
マジックフォージ	3	-	ダメージロール直前	-	自身	自動成功	Sn1	
効果：	ダメージ＋ＳＬ＊２ｄ６							
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	Sr1	
効果：	ダメージ＋ＣＬ＊１０							
フィジカルエンチャント	3	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							
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	キャリバーを入手							
エクシードショット	3	-	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージ＋SL*10　メインプロセス後武器破壊							
カリキュレイト	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	Sn1	
効果：	メインプロセスを行う							
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							
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＋１ｄ							
カウンターショット	1	-	判定の直後	武器	単体	命中判定	Sr1	
効果：	攻撃を打ち落とす							
テンポラリリペア	1	15	効果参照	-	効果参照	自動成功	Sn1	
効果：	破壊あるいは使用不可の武器を修理する							
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-1d							
ギフト	1	-	判定の直前	-	自身		Sr1	
効果：	判定＋２Ｄ							

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。

　その際、ハルトは本来死亡していた。ヴァイザーがエリシャを蘇らせる実験を行う際、事前にテストとしてハルトを使用し、蘇らせている。

魔導の誓い

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			
滑剤瓶			
粘着瓶			
死者払いの水			
ブロウアップの指輪			
ヒールの指輪			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
コンバットマスタリー	1	-	判定の直前	-	自身	-		
効果：	命中判定＋２							
ファミリア	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	使い魔を取得							
サモン・アラクネ	5	9	Dr直後	20	範囲(選択)	自動成功		
効果：	ダメージ-SLd6							
ガーディアン	1	-	Dr直後	20	単体	自動成功	Sn1	
効果：	ダメージ-CL*5							
	1							
効果：								
ファストドロウ	1	6	マイナー	-	自身	自動成功	Sn1	
効果：	メジャー魔術の対象をSL+1体に変更							
ダブルキャスト	1	15	メジャー	-	自身	自動成功	SrSL	
効果：	魔術を２つ使用							
リミットブレイク	1	14	マイナー	-	自身	自動成功	StSL	
効果：	メインプロセスで使用するSL+2							
ランニングセット	1	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	マイナーアクションのスキルを使用							
バリアントマジック	2	12	効果参照	-	自身	自動成功	Sn1	
効果：	魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増減を行う魔術の効果＋５ｄ							
ニゲイト	1							
効果：								
ブーストフォース	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：								
マジックキャンドル	1	6						
効果：	明度を２か３に変更							
シックスセンス	1							
効果：								

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
サーチリスク	1							
効果：								
キャンセルマジック	1							
効果：								
効果：								
効果：								