キャラクター名
レーシュ

プレイヤー名

メインクラス	エレメンタリスト	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	ルイネーター	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	外見年齢16
種族	ヒューリン			**境遇**	放浪者
出自（効果）	人造人間			**目標**	無目的

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	13	10	12	36	31	31	6
ボーナス	4	3	4	12	10	10	2
クラス修正	0	1	0	4	3	0	0
他修正				4			
能力値	4	4	4	20	13	10	2

HP	150
MP	213
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	S1腐敗の鎌	至近	-2	20				-4	
左手	┗知力のクリスタル								
頭部	アミュレットハット				-1	4	0		-3
胴部	アルマ=マギア/伝承武具				-1	25	0		-1
補助	腐敗の外套				-1	7	0		0
装身具	腐敗の書								
能力値			4	0	4	0	10	17	9
スキル	マシンアーマー					2	1		
その他	乗用馬/瘴気の結晶					1	1		5
総計(右)			2	20	1	39	12	13	10 m
総計(左)			4	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	13			13	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	13			13	+ 2 d
エネミー識別	20			20	+ 2 d
アイテム鑑定	20			20	+ 2 d
魔術判定	20			20	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
知力のクリスタル	□□□□□□消耗品□□□□□□□
	ポーションホルダー
バックパック	┗万能薬×3
ベルトポーチ	┗毒消し×2
	HPポーション
□□□□□□□道具□□□□□□□	
冒険者セット	□□□□□□マウント□□□□□□
虹の輝き	乗用馬
瘴気の結晶	┗野菜×10
契約の宝石	

現在重量：	13		
最大重量：	20	所持金：	1035
		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							
エアリアルスラッシュ	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	魔術判定+1D/攻撃力[2D+5]風属性ダメージ							
エアリアルセイバー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	風属性魔法攻撃ダメージ+[SL×4]							
ブーストマジック	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージ増加/魔法攻撃ダメージ+【感知】							
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	魔法攻撃と同時使用/魔法のダメージ+[CL×10]							
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術判定+1D							
マジシャンズマイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔法攻撃ダメージ+SLD							
マジックフォージ	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	ダメージ増加/魔法攻撃ダメージ+[(SL×2)D]							
	○							
効果：								
ブラッドスペル	5	-	DR直前	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージ増加を行う/[SL×5]点以下のHPを消費/攻撃ダメージ+[消費したHP]点/効果はメインプロセス持続							
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	セットアップでエネミー識別を行う							
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	エネミー識別を場面(選択)/視界で行える							
クイックサーチ	★	5	セットアップ	-	自身	自動成功	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ1回	
効果：	エンサイクロペディアとセットアップのスキル1つを使用する							
ウィークポイント	1	8	セットアップ	20m	SL体	知力		
効果：	識別が成功したエネミーに有効/リアクション-1D							
ラーニング	★	-	効果参照	-	-	-		
効果：	タイミング:メイキング以外の種族スキル1つを取得/幸運基本値-3							

優れた兵士を安定供給するという名目の元に行われた計画によって生み出された人造人間。
実際は計画をした男の野心のための実験であった。
産まれてから人として扱われてなかったレーシュは、自分を人として扱ってくれる巫女と出会い、それまで持とうとしていなかった心を持つようになる。
失敗作として戦場に送り出され、所属した部隊の仲間と交流することによって人としてのあり方を考えるようになった。
男の野心は自身が神になるという壮大なものだったが、多くの犠牲を強いるものだった。そしてその野心ために巫女が犠牲になる。
それを知ったレーシュは男の野心を止めるために力を求めた。
自分の血を使い魔術の威力を高め、鎧を有効利用する術を学び、失った身体を機械で補い、瘴気を纏った。
全ては自分に心を持つきっかけを与えた最愛の巫女の為に・・・。
そして仲間や自分と同じように生み出され、巫女との出会いによって心を持つようになった兄弟と共に男の野心を止めた。
その後、巫女と両想いの兄弟に彼女のことを任せ、目的の無い放浪の旅に出る。

伝承武具:アルマ=マギア/金属鎧/証明/契約武具/愛/紋様
旅立つレーシュを心配した巫女が託した鎧。
精霊との結びつきを強くする紋様が刻まれており、魔法を行使するときに鮮やかに色が変わる。

背景③「神に呼び起された者」
あなたは呼び起された。何者かによって。その使命は、知らぬ大陸に迫る危機を食い止めるというモノ。そしてその声が聞こえると同時に、ノータンディへの扉は開かれた。これは神の大いなる賭けであり、あなたはそれのキーマンだ。
上記以外、あるいは上記とは別の出自を考えておきたい方に推奨。以下のスキルを取得します。
《強き使命を受けた者》[判定後/自動/自身/-/-]　条件：ｼｰﾝ1回　判定の直後。HPを20点消費。その判定を振り直す。

キャラクター名
レーシュ

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
レーシュ

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
アビリティルーン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 知力選択/プリプレイ時に能力値を1つ選択/選択した能力値+2								
	○							
効果：								
マイスター:魔術	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術判定+1D								
	○							
効果：								
異才:ダブルキャスト	1	15	メジャー	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果： メジャーの魔術を２つ使用								
	○							
効果：								
ホムンクルス	★							
効果：								
モンスターロア	★							
効果：								
トレーニング:知力	★							
効果：								
スペシャリストⅠ:風	★							
効果：								
スペシャリストⅡ	★							
効果：								
フックダウン	★							
効果：								
トレーニング:精神	★							
効果：								
トレーニング:感知	★							
効果：								
スペシャリストⅢ	★							
効果：								
アナライズエリア	★							
効果：								
ファインドトラップ	★							
効果：								
トレーニング:筋力	★							
効果：								
マシンリム	★							
効果：								
キャッチアウト	1	5						
効果：対象がメジャーで攻撃を行うスキルを使用したメインプロセス直後使用/以後対象が行うそのスキルへのリアクション+2D/シーン間								
フェザー	★							
効果：								
マシンアーマー	★							
効果：								

キャラクター名
レーシュ

プレイヤー名

所持品			