キャラクター名
レイジ・アークライト

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**		**レベル**	14
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	サロゲート	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	23
種族	ヒューリン			**境遇**	勝利
出自（効果）	英雄			**目標**	命令

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	15	24	21	9	19	9	6
ボーナス	5	8	7	3	6	3	2
クラス修正	0	3	0	0	1	1	3
他修正							
能力値	5	11	7	3	7	4	5

HP	122
MP	125
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	フェイルノート	視界		13				-2	
左手									
頭部	ロストデビルズキャップ					1			
胴部	ロイヤルプレスワームアーマー					18			-1
補助	トリックマント					5			
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			11	0	7	0	4	14	10
スキル	フェイスグロヴィス		4		3				
その他									
総計(右)			15	13	10	24	4	16	9 m
総計(左)			15	0					
総計(両)			15	13					
ダイス数			3 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 3 d
トラップ解除	11	1		12	+ 3 d
危険感知	7			7	+ 3 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	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	ロングボウ
ベルトポーチ	
バックパック	MPPP
	MPPP
MPP	MPPP
	MPPP
MPP	
MPP	矢筒
MPP	
MPP	

現在重量： 10		
最大重量： 22	所持金： -8000	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**
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 幸運基本値-3 ディーバ：エルダを取得。スキルコスト-1、フェイト-1								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。命中判定の達成値に+SL								
アームズマスタリー：召喚具	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 召喚具使用時命中+1d								
ディバインコール	2	3	セットアップ		自身	-	ﾗｳﾝﾄﾞ ｲﾁｰﾝSL回	
効果： 召喚具を一つ選択し装備する								
インタラプト	1			視界	単体			
効果： いつもの								
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身			
効果： 回避+1d								
アタックハイロウ	6	7	セットアップ	視界	場面(選択)		召喚具	
効果： 対象の行う攻撃ダメージ+15								
ハイロウコール	1	1	セットアップ		自身			
効果： ディバインコールとアタックハイロウを同時に使用する								
チェンジコール	1	3	イニシアチブ		自身		ｼｰﾝ1:召喚具	
効果： 召喚具を別の召喚具に装備しなおす。先に装備していたものは消滅する。								
ディバインシュート	1	4	メジャー	20m	範囲(選択)			
効果： 射撃攻撃。投射可能と記述されていない至近武具のみ使用可。スキル使用後、召喚具は破壊される。								
ディバインストリーム	1	-	ﾃﾞｨﾊﾞｲﾝｼｭｰﾄ		効果参照		ｼﾅﾘｵ1	
効果： 場面(選択)、射程：視界に変更する。								
ホーリースマイト	5	1	マイナー		自身			
効果： 攻撃力+19(3*SL+4(精神))								
トゥルースマイト	1	-	パッシヴ		自身			
効果： ホーリースマイトの制限撤廃								
レイザーシャープ	1							
効果： 攻撃ダメージ+1d								
アポスル：エージェント	3							
効果： 器用、敏捷判定+3								

アースラン大陸出身のサロゲート。母親が古代種族エルダ、父親が人間、かつ人魔戦争における英雄である。

民を慈しみ、兵を鼓舞し、王に忠節を尽くす。英雄たるに相応しい人物。ただプライドが高く慇懃無礼のきらいが強い。

勝つ事に並ならぬ拘りを見せ、勝つためならば(自身の評判を著しく落とさない範囲で)手段は問わない。
父親は英雄であったが、ある時魔族との戦いに負け命を落とし、更に家族は父親の影響力を快く思わなかった文官達との政争に負け落ちぶれた。
臥薪嘗胆の心で己を鍛え魔族との戦いで功を得て王家に伝わる武具を下賜されるまでに至った。

そしてある時仕える王より一つの命令を受ける。
「占術士より遥か東方に人魔の戦いに終止符を打てるやも知れぬ武具が現れるとの結果が出た、それを回収してくるがよい」と

あらゆる可能性を考えたが頷くしか道は無かった。
国元には様々なものを残してきた。それを再び手にする為にも負けは許されない。

ガワだけはすっげえいい人してるんだけどその実我欲に忠実なキャラをやりたい
思ったよりはまともな人になりそう。きちんとヒロイックに出来るんじゃないかな。アライメントは秩序・善。

悠：d66
Arianrhod：(D66) → 63
悠：d66

キャラクター名
レイジ・アークライト

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
ギフト	1		判定直前				ｼﾅﾘｵ1	
効果：DR直前に使用、そのDR+2d								
コールスレイプニル	1	3	セットアップ					
効果：召喚具：乗り物を一つ取得する								
レボレイション	1						ｼﾅﾘｵ1	
効果：GMに謎を何か一つ吐かせる								
アンリミテッドアームズ	1							
効果：								
マークスマン	5		パッシヴ					
効果：射撃攻撃のダメージ+25(SL*5)								
ダブルショット	1	8	メジャー		自身			
効果：射撃攻撃を2回行う。タイミング：メジャーのスキルは使用できず、対象：単体となる。更に2回目の攻撃のダメージ+3d								
エソテリカ：サロゲ	1		パッシヴ					
効果：サロゲ選択。コスト-2								
アデンダム	1		イニシアチヴ				ｼﾅﾘｵ1	
効果：イニシアチヴに自身のメジャーを差し込む。行動済みにならない。								
インターフィアレンス	1	9	判定の直後				ｼｰﾝ1	
効果：対象の攻撃の命中判定後に使用。その命中達成値を難易度として武器使用の射撃攻撃を行う。成功したならその攻撃は失敗となる。								
アキュレイト	1		パッシヴ					
効果：器用+1d								
ストレイトショット	1		パッシヴ					
効果：射撃武器使用時命中+1d								
ハードラック	1	9	効果参照				ｼﾅﾘｵ2	
効果 :射撃攻撃の命中時、全ての効果(ﾌｪｲﾄ等)を使用した後で使用する。出目を一つ6にする。この効果でクリティカルになるならそれをクリティカルとして扱う。								
バーサタイル	1		ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ				ｼﾅﾘｵ1	
効果：ｽｶｳﾄのｼﾅﾘｵｽｷﾙ一つ回復。								
ファインドトラップ	1							
効果：								
シックスセンス	1							
効果：								
フェンサーⅠ	1							
効果：								
フェンサーⅡ	1							
効果：								
サーチリスク	1							
効果：								
フェイス：グローヴィス	1							
効果：器用判定の達成値+1								
リムーブトラップ	1							
効果：								
ゴッデスブレス	1							
効果：武器攻撃ダメージ+2								
ベアアップ	1							
効果：								

キャラクター名
レイジ・アークライト

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
トレーニング：感知	1							
効果：								
トラッキング	1							
効果：								
ビジランテ	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：				MP+14				
効果：								
効果：								
効果：			