キャラクター名
レイン=アルセイス

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	ガンスリンガー	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	16
種族	ヴァーナ			**境遇**	没落
出自（効果）	神官			**目標**	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	21	26	6	25	6	8
ボーナス	3	7	8	2	8	2	2
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正							
能力値	3	10	8	2	10	3	4

HP	116
MP	108
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	ガンパード+《テンパー》	10m	0	24	0	0	0	0	0
左手									
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	アボイドクローク+《テンパー》《マジックコーティング》《防具職人》				1	15	5		
補助	スピードシューズ				1	3		1	
装身具	鷹の目				1	4			3
能力値			10	0	8	0	3	18	8
スキル			5	30				1	5
その他			1	3	2			6	
総計(右)			16	57	14	23	8	26	16 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			4 d	4 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10	2		12	+ 3 d
トラップ解除	10	2		12	+ 3 d
危険感知	10	2		12	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	ハイHPポーション*5
ポーションホルダー	グレートMPポーション
異次元バック	万能薬*3
ランチバック	漆黒の星
小型ハンマー	クイックホルスター
冒険者セット	
にく*2	
野菜*2	
くさび*2	
毒消し*2	武器強化
ハイMPポーション*10	防具強化

現在重量：	27		
最大重量：	30	所持金： 305334	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
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
ファニング	3	5	メジャー	武器	効果参照	命中判定		
効果： 射程内の[SL＋1]体の対象に射撃攻撃を行う								
ダブルショット	★	9	メジャー	-	自身	自動成功		
効果 :射撃攻撃を2回行う。この攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体」となる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3Dする。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
フェイント	★	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 対象が行うリアクションの判定に-1Dする。								
ゼロイン	2	8	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： メインプロセス終了時まで射撃攻撃の命中判定に-1D、ダメージに+[SL*5]する。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
インタラプト	★	-	-	視界	単体	自動成功	1ｓ1	
効果： 相手のスキル使用を無効にする								
ドッジムーブ	4	2	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 盾装備時使用不可。回避判定時に達成値を[SL＋２]する								
カウンターショット	1	-	判定の直後	武器	単体	命中判定	1S1	
効果 :対象が行う命中判定の直後に使用。その命中判定の達成値を難易度として「種別：魔導銃」の武器を使用した命中判定を行う。成功した場合対象の攻撃は失敗となる。								
ジャストディフェンス	1	-	判定の直後	-	自身	自動成功		
効果： 回避判定の直後に使用する。その判定の達成値に+2する。								
インターフィアレンス	1	10	判定の直後	武器	単体	命中判定	1S1	
効果 :対象が行う命中判定の直後に使用、その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行う。成功した場合対象の攻撃は失敗となる。								

『めんどくせェ。俺ァ冒険者だ、ただ依頼をこなすだけだよ』

父親が神官の一家の次男だったのだが本人は神官などまるで興味が無く、頻繁に家を抜け出しては近場のギルドに立ち寄りそこで戦闘技術やトラップ解除の方法などを学んでいた。

両親の方は長男が自分たちに従順かつ神官の息子としても模範的なので滅多に帰ってもこない次男に関しては放任していた。

ところがレインが１５歳の時に両親に対するクーデターが発生。彼の両親は結果的に大罪人として処刑されてしまった。

どういう形であれ実の息子であったレインにも追手は来たのだが上手く逃亡。一家の姓であるアルセイスを隠して各地の小規模ギルドを転々としながら逃亡生活を送り現在に至る。

結果として安住の地と財産を失ったが滅多に帰りもしない家なので特に何も感じてはおらずむしろ「こんな家の名があるせいで自分も追われることになった」とさえ考えているが未だに死亡の知らせが全くない実の兄の消息と死ぬ間際まで「濡れ衣」を訴えていた両親の罪の真偽に関しては少し気にかかってはいる。

放任されてまともな教育を受けていないが故の乱暴な口調と口癖の「めんどくせぇ」のせいで勘違いされがちだが別に人格が破綻しているわけではなく、基本的に頼まれると口癖を漏らしながらも協力する。

キャラクター名
レイン=アルセイス

プレイヤー名

所持品			
ハイMPポーション総計			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ペナルティーヒット	1	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	1SSL	
効果：	その判定に-1Dする。							
フィールドワーク	1	4	判定の直前	-	自身	自動成功	1SSL	
効果：	その判定の+1Dする。							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
ウェポンフォーカス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	《スペシャライズ》で指定した武器を使用した武器攻撃のダメージに+5する。							
スペシャライズ「魔導銃」	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	指定した武器を使用した命中判定の達成値に＋SL、ダメージに＋SL							
アームズマスタリー「魔導銃」	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔導銃の命中判定に＋1d							
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	回避判定に＋1d							
ラストリゾート	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃と同時に使用する。その攻撃は白兵攻撃となる。							
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	射撃攻撃を行う武器を使用した攻撃の命中判定に+1Dする。							
マークスマン	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	射撃攻撃のダメージに+[SL*5]する。							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	自動成功		
効果：	キャリバー取得							
ガンパード	5	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：	手持ちのキャリバーのダメージを＋[SL×3][重量＋６][装備部位双]に変更							
	1							
効果：								
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	戦闘移動、あるいは離脱を行う。そのエンゲージが封鎖されている場合離脱を行うことはできない。							
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	１ｓ１	
効果：	イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。行動済みでも行うことができ、このメインプロセスによって行動済みにはならない。							
ピアシングストライク	3	5	ダメージロール直前	-	自身	自動成功		
効果：	その攻撃のダメージに+[SLDする。]							
ランニングショット	1	5	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	戦闘移動を行う。この効果で戦闘移動を行った場合、回避判定に+1Dする。この効果はラウンド終了時まで持続する。							
ハードラック	2	10	効果参照	-	自身	自動成功	１ｓSL	
効果：	射撃攻撃の命中判定を行った（スキルやフェイトによる振りなおしを終了した）あとで使用する。そのダイスのうち一個の目を6に変更する。その結果6のダイスが2個以上になった場合クリティカルとなる。							
ミュトスノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	神話や伝説に関する知識判定に+1D							

キャラクター名
レイン=アルセイス

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
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知に+1D							
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ解除に+1D							
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ感知、トラップ解除、危険感知の判定に+1する。さらに自身が起動したトラップの要求判定に+2する。							
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	所持品の重量制限が「筋力基本値*2」になる							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備品の重量制限に+5する							
フェンサーⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	武器攻撃と同時に使用。フェイトを1点支払いその攻撃のダメージに+[（その攻撃の対象の数）D]する。							
フェンサーⅡ	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功		
効果：	リアクションの判定の直前に使用。フェイトを1点消費してそのリアクションの判定に+2Dする。							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1ｓｎ1	
効果：	「種別：ポーション」のアイテムを一つ使用する。							
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :隱密状態のキャラクターを発見しようとする、または隱密状態の自身を発見しようといている対象との対決の【感知】判定に+1Dする。								
トレーニング《感知》	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	選択した能力基本値に+3する。							
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定の達成値に+1する。自身が発動させたトラップが要求する判定の達成値に+2する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								