キャラクター名	プレイヤー名
ルーク・フォカロール	

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	19
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**	男性
称号クラス				**年齢**	27
種族	アーシアン			**境遇**	夢
出自（効果）	大義			**目標**	新目標

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	33	30	9	30	7	8
ボーナス	3	11	10	3	10	2	2
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正		2					1
能力値	3	16	10	3	12	3	5

HP	153
MP	168
フェイト	10

	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	20m	0	37	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ブラッディベレー[S1/対抗：スタンのクリスタル]		2			3			
胴部	ガンバトルジャケット[S1/対抗：威圧のクリスタル]				-2	12	5		-2
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	ブリッツグローブ		2					3	
能力値			16	0	10	0	3	22	8
スキル	サイティングデバイス、カスタムガン、マシンアーマー、サクセション		7	2		2	1	-1	
その他	漆黒の星、クイックホルスター、幸運の鍵、Iスマートフォン、リムブースト・メタル、リムブースト・リフレクス		1			2	2	8	
総計(右)			28	39	8	21	11	32	6m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			2d	2d	2d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	12	1		13	+ 3 d
トラップ解除	16	1		17	+ 3 d
危険感知	12	1		13	+ 2 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	クイックホルスター
ベルトポーチ	おむすび*2
異次元バッグ	団子*3
ポーションホルダー	HPポーション*3
ランチボックス	アクアビット*10
小道具入れ	万能薬*3
リムブースト・メタル	蘇生薬*3
リムブースト・リフレクス	各属性の理力符2枚ずつ
Iスマートフォン	転移の呪符
幸運の鍵	
漆黒の星	

現在重量： 32

最大重量： 34

所持金： -67845　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
アーシアン：召喚	★	-	効果参照/メイキング	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
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]								
アームズマスタリー：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃使用	
効果：武器を使用した命中判定に+1D								
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【器用】判定に+1Dする								
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命中判定に+1Dする								
ニンブルスティール	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《スティール》で行うドロップ品決定ロールに+1Dする。さらに《スティール》の「効果」の「白兵攻撃のダメージロールの直後」を「武器攻撃のダメージロールの直後」に変更する								
マークスマン	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：射撃攻撃のダメージに+[SL*5]する								
デッドショット	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：射撃攻撃のダメージに+[SL*4]する								
シューターハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：射撃攻撃のダメージに+5、「射程」に+10mする。								
フェイバリットウェポン：魔導銃	3	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：取得する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。《フェイバリットウェポン:長剣》のように記述し、選択した「種別」の武器を使用した武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《フェイバリットウェポン:~~》を同時に適用できない。								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：キャリバーを1個取得する								
キャリバーガンパード	5	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：《キャリバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の「攻撃力」に+[SL*3]し、「重量：6」「装備部位：双」に変更する								
カスタムガン	3	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：《キャリバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の「命中修正」と「攻撃力」に、プリプレイに[SL*2]点まで自由に割り振ることができる（最大6、最低0）								
サイティングデバイス	1	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：《キャリバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の「命中修正」を+2、「行動修正」を-1する								
カリキュレイト	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動	シーン1回	
効果：未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う（メインプロセス終了後に行動済みとなる）								

「とくと御照覧あれ！我が周到にして瀟洒なる計画、その全貌をお目にかけよう！さあしっかりと覚えて帰ってくれ！……あ、あと僕の名前もね！」
<4行説明>
イギリス生まれ・日本育ちの私立探偵27歳。剽軽な性格で知り合いや友人が多く、こなした依頼や偵察は大から小まで数多い。
……というのは裏の顔で、実際は探偵事務所に見せかけたアジトを拠点に各所の美術品や財宝を仕留める現代の怪盗。
あちこちに装飾過多の予告状を送り付けては「遊び心と有言実行」をモットーに世界各地を駆け巡る日々を送っている。
アリアンロッド世界にはいつの間にか転移していた。帰る方法は探しつつ世界に眠る秘宝を探し中。

【運用】
ひたすら《スティール》《ドロップハント》で確実にドロップ品をいただく
ついでに《カウンターショット》《インターフィアレンス》《インターセプト》あたりで保身と妨害
《ハードラック》は何かあった時のお守り程度
ギルサポに結束があればフェイトタンクも可
回避は一切なし

命中：5d+33
火力：2d+100

Lv1時点でのスキル：ワイドアタック、スティール2、キャリバーガンパード2

味方に支援を投げたい場合、フェイバリットウェポンを下げてペナルティヒットを入れるのもあり（その分打点は下がるが）

キャラクター名：ルーク・フォカロール

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
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
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。行動済みでもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済みにならない								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果：戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、自身のいるエンゲージが敵に封鎖されている場合、離脱を行うことはできない								
フェイント	1	4	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：自身が行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1Dする。メインプロセス終了まで持続								
フォールダウン	1	5	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：ダメージ増加を行う。射撃攻撃のダメージに+[SL*2]する。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象が飛行状態、騎乗状態、同乗状態であったならば、それらを解除する。メインプロセス終了まで持続								
ホロウショット	2	12	マイナー	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：武器効果のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてダメージを算出する。メインプロセス終了まで持続								
ファニング	3	5	メジャー	武器	[SL+1]体	命中判定	魔導銃使用	
効果：対象に射撃攻撃を行う								
ダブルショット	1	9	メジャー	-	自身	自動	-	
効果：射撃攻撃を2回行う。この射撃攻撃では「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回目の攻撃のダメージに+3Dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない								
スティール	4	-	DR直後	3	-	自身	シナリオSL回	
効果：エネミーを対象とした白兵攻撃のダメージロールの直後に使用する。その攻撃の対象のドロップ品をひとつ得る。通常どおり、ドロップ品決定ロールを行うこと（この時、ドロップ品の決定に効果を発揮するギルドサポートなども適用される）。ドロップ品が設定されていないエネミーに使用した場合、[エネミーレベル*100]Gを得る								
インターセプト	3	3	リアクション	-	自身	自動	魔導銃装備、シナリオSL回	
効果：対象が行った射撃攻撃、魔法攻撃に対するリアクションを、「種別：魔導銃」の武器を使用した命中判定で行う。この対決に勝利した場合、対象が行った自身への攻撃は失敗となる								
バーサタイル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：すでに使用した使用回数に制限があるスカウトのスキルひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のスキルのみである								
カウンターショット	1	-	判定の直後	武器	単体	命中判定	魔導銃装備、シナリオ1回	
効果：対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。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。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる								
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	シーン1回	
効果：対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定を行う。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる								
リバーサルアクト	1	-	判定の直後	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：判定の直後に使用する。その判定で振ったダイスのうち、任意の数のダイスを振り直す。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルになる								
ハードラック	1	10	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
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直しも終了した）あとで使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シーフ、シナリオ1回	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせず即座に終了する								
ドロップハント	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果：対象がドロップ品決定ロールを行った直後に使用する。ドロップ品の得られる数に+1する（エクストラドロップを除く）								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：トラップ探知判定に+1D								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：トラップ解除判定に+1D								
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。さらに、自身が作動させたトラップが要求する判定に有効。その判定の達成値に+2する								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大MP】に+CLする								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：所持重量を[筋力基本値×2]に変更する								
サクセション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する								

キャラクター名
ルーク・フォカロール

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
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【物理防御力】に+2、【魔法防御力】に+1する								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1Dする								
オウルアイド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ［暗闇］（明度ルールを採用している場合は明度1～2）による判定へのペナルティが-1Dではなく、達成値に-2となる								
キャンセルマジック	1	4	セットアップ	-	自身	魔術	-	
効果 :難易度10の魔術判定を行う。この判定に成功した場合、自身が受けている、持続している「分類：魔術」のスキルひとつの効果を解除する。どのスキルの効果を解除するかは自身が決定する								
フラッシュショット	1	12	メジャー	6Sq	直線（選択）	命中判定	ｽｶｳﾄ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 対象に射撃攻撃を行う								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する								
トレジャーハンターⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動	シーフ	
効果 :エネミーを倒した際に行うドロップ品決定ロールを行った直後に使用する。フェイトを1点消費。さらに、そのエネミーのドロップ品決定ロールを1回行う								
トレジャーハンターⅡ	1	-	戦闘前	-	自身	自動	シーフ	
効果： 使用する際に能力値からひとつ選択する。フェイトを1点消費。選択した能力値に+2する。シーン終了まで持続								
トレジャーハンターⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動	ｼｰﾌ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果 :自身が使用した《インタラプト》に《インタラプト》が使用された時に使用する。フェイトを1点消費。自身が使用した《インタラプト》に対する《インタラプト》の効果は適用されず、かつ使用されたこととなる								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3する								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した[能力基本値]に+3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								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								