キャラクター名
遥センリ

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	18
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	ヒーラー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	18
種族	アーシアン			**境遇**	神
出自（効果）	友人（スティグマを取得）			**目標**	支配の女神：先導《使命》

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	30	12	9	27	9	26
ボーナス	4	10	4	3	9	3	8
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正							1
能力値	4	13	4	3	11	4	11

HP	144
MP	174
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	21				0	
左手	クマーラの盾					15	10	-1	
頭部	ディテクターゴーグル				0	6	0		0
胴部	デュエルドレス				0	6	5		0
補助	必殺の手袋				1	3	0		2
装身具	ブリッツグローブ								
能力値			13	0	4	0	4	15	9
スキル	ダグデモア							2	
その他	魔導剣増幅器、幸運の鍵、クイックホルスター、漆黒の星、耐衝撃カバー、ISマホ、陸マグロ		1	2		1		6	20
総計(右)			14	23	5	31	19	22	31 m
総計(左)			14	2					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	11			11	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 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	
ベルトポーチ	┗流水の砥石
バックパック	┗炎熱の砥石
スポーツバッグ	┗烈風の砥石
【古いオルゴール】	
マジックアイテム交換券	クイックホルスター
転送石	魔導剣増幅器
伝心の人形	幸運の鍵
	別れの杯
小道具入れ	転移の呪符
┗漆黒の星	
┗大地の砥石	クーラーボックス

現在重量：	24		
最大重量：	24	所持金： 1237930	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	-	自身	自動成功	1	
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								
	1							
効果：								
インタラプト	1		効果参照	視界	単体	自動成功	ｼｰﾝ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果 :タイミング：パッシブ、アイテム以外のスキル宣言時に使用。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。対象はコストなどを通常通り消費する。								
バタフライダンス	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定+1d								
ランナップ	1	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。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない								
	1							
効果：								
ポイズンアップル	5		DR直前	10m	単体	自動成功		
効果： 60G消費。対象が行う攻撃のダメージロール直前に使用する。その攻撃のダメージにSL×3する								
スピードエイド	1	10	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： タイミング：メジャーのヒーラーのスキルと同時に使用。そのスキルがセットアップで使用可能になる								
トランキライザー	1	-	メジャー	至近	単体	知力		
効果： 100G消費。対象が行う「器用」判定を+1dする。シーン持続								
オイントメント	1	-	メジャー	至近	単体	知力		
効果： 100G消費。対象が行うあらゆる判定+1dする。ラウンド持続								
	1							
効果：								
リーズンアウト	1		効果参照		自身	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果： 判定と同時に使用する。その判定に対するリアクション判定-1d								
	1							
効果：								
アルカナム	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： アルカナムのアイテムをCL+2個取得								
リバース	1		効果参照	-	自身	自動成功	ｱﾙｶﾅﾑ携帯	
効果： 種別：アルカナムのアイテムの効果の代わりに逆位置効果を適用できる								

遥センリ（はるか　せんり）

普段は誠実な人の振りをしているが、本当は変態である。（A：誠実　B：変態）　変態→変人

全力疾走☆炸裂ガール！！！
学校の勉強はちょっと苦手だけど、勘が鋭く、割と器用。
外面は良いが、中身は変人。
ノリと勢いとロマンで風のように駆け抜けるハイテンションガール！
チャームポイントは泣きボクロ。

Lv1取得スキル
メイン　　インタラプト、バタフライダンス、ランナップ
サポート　ポイズンアップル1・2

▼ダブルショット1回目orファニング▼
2d+{CL}+3+10+15+{幸運}+{buff}+2+{アーケンラーヴ}　ダメージロール（属性ダメージ）
d+2d+{CL}+3+10+15+{幸運}+{buff}+2d+20+30+2+{アーケンラーヴ}　ダメージロール（属性ダメージ）クリティカル
2d+{CL}+3+10+15+{幸運}+{buff}+2+10+{アーケンラーヴ}　ダメージロール（属性ダメージ）ギガンティックブロウ
d+2d+{CL}+3+10+15+{幸運}+{buff}+2d+20+30+2+10+{アーケンラーヴ}　ダメージロール（属性ダメージ）クリティカル+ギガンティックブロウ

「CL+3」=キャリバー　10=クマーラ　15=マークスマン　幸運=フォーチュンヒット　2d=マーダースキル　20=必殺の手袋　30=シーリィ

キャラクター名
遥センリ

プレイヤー名

所持品			
┗グレートHPポーション	┗上位呪壁符		
┗グレートMPポーション	┗上位大壁符		
グレートMPポーション	┗呪壁符		
	┗転送石		
ポーションホルダー	┗耐毒符		
┗栄養ドリンク（リポビタン）	┗理力符		
グレートHPポーション	┗理力符		
	┗EXMPポーション		
蘇生薬	┗森林冒険者セット		
万能薬	┗野営道具		
毒消し	┗ロープ		
	┗ランタン		
Iスマートフォン	┗火打ち石		
耐衝撃カバー	┗ナタ		
幸運のストラップ	┗携帯スコップ		
	┗ティラノ肉		
	┗強心丹		
アルカナム			
アルカナム：アーケンラーヴ	呪壁符＋上位呪壁符		
アルカナム：アエマ			
アルカナム：フェンリル			
アルカナム：大地			
アルカナム：シームルグ			
アルカナム：アラクネ			
アルカナム：グランアイン			
アルカナム：アリアンロッド			
アルカナム：ヨルムンガンド			
陸マグロ（50/50）			
┗望遠鏡			
┗ドレスブック			
┗転移の呪符			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
カードマスター	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： デックに選択できるアルカナムのアイテムの数の上限を3枚に変更する								
	1							
効果：								
マーダースキル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールのダイス追加に加えて、さらにダメージに+(SL+1)dする								
ミラーアタック	1	-	判定直後	-	自身	自動成功		
効果 :攻撃の命中判定直後に使用する。フェイト3点消費。その命中で振ったダイスのうち、1個の出目を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、クリティカルになる								
	1							
効果：								
マスターラック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :判定を行った後で使用。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択し、そのダイスの目に+1（最大6）する。その結果、6の目が2個以上ならばクリティカルとなる。								
ソウルコンバート	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果 :効果に「フェイトをn点消費」とあるスキルと同時に使用。フェイト1点につきMP10点を消費することによって、フェイトの代わりにできる。この時、必ず消費するフェイト全てをMPで消費すること。ただし、分類：ロールのスキルには効果を発揮しない								
イミュニティ：スリップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 取得する際にバッドステータスからひとつ選択。選択したバッドステータスを受けなくなる								
	1							
効果：								
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								
ファニング	3	5	メジャー	武器	SL+1体	命中判定	魔導銃	
効果： 対象に射撃攻撃を行う								
カウンターショット	1	-	判定直後	武器	単体	命中判定	魔導銃使用、ｼﾅﾘｵ1回	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定直後に使用。その命中判定の達成値を難易度として、魔導銃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								
AM：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃	
効果： 武器を使用した命中判定に+1d								
	1							
効果：								
インターフィアレンス	1	10	判定直後	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、射撃攻撃する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								
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 器用判定+1d								
マークスマン	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃のダメージ+SL*5								
カッティングプラン	1	8	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージはスキルやアイテムによって軽減できない。メインプロセス持続								
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	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。行動済みでもメインプロセスを行え、このメインプロセスを行っても行動済みにならない								
ホロウショット	2	12	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： 武器攻撃のダメージロールでは、物防・魔防を0とみなしてHPダメージを算出する。メインプロセス持続								
ダブルショット	1	9	メジャー	-	自身	自動成功		
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」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。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								
バーサタイル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :既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。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								

キャラクター名	プレイヤー名
遥センリ	

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
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	射撃攻撃の命中+1d							
フォーチュンヒット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージに+幸運する							
	1							
効果：								
アブストラクター	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：	プリプレイに装備、あるいは携帯している武器からひとつ選択。ただし、マジックアイテムは選択できない。選択した武器に「種別：魔導剣」を追加する。							
ギガンティックブロウ	4	8	判定直前	-	自身	自動成功	魔導剣使用、シーンSL回	
効果：	攻撃の命中判定直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+10する							
インテリジェンス	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	魔導剣装備、シナリオ3回	
効果：	判定直前に使用する。その判定に+2dする							
ソウルブレイド	3	-	マイナー	-	自身	自動成功	魔導剣使用	
効果：	ダメージ増加を行う。SL×5点以下の任意のMPを消費する。武器攻撃のダメージに+消費したMP+5する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
ハイスピード	2	4	ムーブ	-	自身	自動成功	魔導剣装備、シーンSL回	
効果：	タイミング：マイナーのスキルを同時に使用。							
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	判定を行った後でその判定に+1dする。フェイト1点消費							
レガシーサイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	レガシークラスを選択できるようになる							
フェンサーⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：	武器攻撃と同時に使用。ダメージに+（その攻撃の対象数）dする。フェイト1点消費							
フェンサーⅡ	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：	リアクションの判定直前に使用。そのリアクション判定に+2dする。フェイト1点消費							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備しているアイテムの重量制限に+5する							
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	行動値+2							
トレーニング器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値+3							
トレーニング筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3							
キャッチアウト	3	5	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果：	対象が「タイミング：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の直後に使用する。以後、対象が行うそのスキルに対するリアクションの判定に+2dする。シーン持続							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	最大MP+CL							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功		
効果：	ポーションを1個使用							
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+1d							
エリアサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	警戒行動を行うことが可能となる。さらに聞き耳に失敗しても相手に気付かれなくなる							
トレーニング感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	感知基本値+3							

キャラクター名

遥センリ

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
フォーリナー	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 幸運判定の直後に使用する。その判定のダイスをすべて振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
トレーニング幸運	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果： 幸運基本値+3								
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。さらにあなた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								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								