キャラクター名
リク・カツラ

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**		**レベル**	18
サポートクラス	チューシ	**Lv.1:**	チューシ	**性別**	♂
称号クラス				**年齢**	18
種族	フィルボル			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	犯罪組織			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	29	33	7	8	11	16
ボーナス	7	9	11	2	2	3	5
クラス修正	0	3	0	1	1	0	3
他修正			5				
能力値	7	12	16	3	3	3	8

HP	155
MP	162
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	比翼連理	至近	-2	10	0	0	0	0	0
左手	比翼連理	至近	-2	10	0	0	0	0	0
頭部	ロストデビルズキャップ		0	5	1	1	0	0	0
胴部	血濡れの鎧					14		1	1
補助	フィルボブーツ				2			2	
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			12	0	16	0	3	19	12
スキル	ストライクスロー、フォーチュンヒット、（スタイル：コチョウ）		3(4)D	28+(15)	2			5	
その他			3	1D+16	2D			3	20
総計(右)			13	15	21	15	3	34	33 m
総計(左)			13	15					
総計(両)			11	25					
ダイス数			6 d	3 d	3(4)d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	12	2D		12	+ 4 d
危険感知	3			3	+ 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	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	果実×10
異次元バッグ	ルネススパン×3
シースベルト	至高の料理
ポーションホルダー	暗黒物質
ランチボックス	ハイMPポーション×2
小道具入れ	ハイHPポーション×2
	毒消し
	万能薬×2
轟炎豆腐×20	究極の料理×10
野菜×64	
にく×10	漆黒の星

現在重量：	129		
最大重量：	129	所持金： 45210	預金・借金： 0

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ニンブル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 作成時に行動値+3								
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：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 短剣の命中判定+1D								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「右手」と「左手」にそれぞれ指定された武器を持っている時に有効。装備しているニつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備部位：双」の一つの武器として扱う。ニつの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは、同時に使用出来ない。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	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								
ストライクスロー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 投射による射撃ダメージに+[SL×4]し、射程に+10mする。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1D								
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 器用判定+1D								
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：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用出来ず、「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。但し、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。								
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃の命中判定+1D								
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事が出来る。行動済でもメインプロセスを行う事ができ、このメインプロセスを行った事で行動済にならない。								
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：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。								
インターフェアレンス	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。								
ペナルティヒット	2	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーン2回	
効果： 対象が行う判定の直前に使用する。その判定に-1Dする。								
エイミングショット	1	10	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 射撃攻撃を行う命中判定に+1Dする。								

「・・・とりあえず、死ぬ？」

「人の命なんてお菓子の包み紙より軽いよ。」

「『幸せ』って何処に置いてあるのかな・・・。」

『リク・カツラのプロフィール』

とある犯罪組織に物心ついた時から拾われて殺しを専門に強制的に仕事をさせられてきた浅黒い肌をしたフィルボルの男の子。
環境のせいか『殺す』という事に罪悪感が一切無く、依頼であれば女子供容赦無く屠ってきた。

ある日『長き腕』によりその犯罪組織が粛清されリクもその刃にかかろうとした時、とある理由から『長き腕』で密偵をしていたヴァーナの女性に助けられる。
ダイワ群島国までなんとか追手を掻い潜った二人だったが、ヴァーナが負った手傷の毒が消えず数年でこの世を去ってしまう。
最後の遺言の意味を確かめる為に少年は旅に出る。

「私の事はいいの。だから、貴方の『幸せ』を見つけて？」

キャラクター名
リク・カツラ

プレイヤー名

所持品			
秘伝のレシピ			
リムブースト・リフレクス			
陸マグロ			
ナイフ×2			
バゼラード×2			
シーフズツール			
守護霊の護符			
マヨヒガの鱗			
ムスペルヘイムの袋			
コード・イフリート			

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								
フードファイト	5	-	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「レベル」がSL以下の「種別：料理」のアイテムを1個消費。攻撃のダメージに＋「消費したアイテムの「レベル」×3」する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
フードアデプト	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《フードファイト》の使用するアイテムの「レベル」に＋「SL+1」する。								
クリエイトフーズ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：「種別：料理」のアイテムを１個取得する。そのアイテムの「レベル」と同じ数の「種別：食糧」のアイテムを消費。このアイテムは売る事はできず、シナリオ終了時に失われる。								
ファストイート	1	2	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：「種別：食糧、料理」のアイテムを一個使用する。								
フードマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：効果をダイスで求める、または「＋ｎ」のような数値で表しているアイテムのみ有効。HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、達成値の修正を行う「種別：料理」のアイテムの効果に＋１する。								
ソウルフード	1	-	メジャー	至近	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象が既に使用した使用回数に制限のある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。								
ダムウェイター	3	5	メジャー	20m	効果参照	器用		
効果：「種別：料理のアイテムを「SL+1」体の対象に使用する。この効果を受ける事を望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば対象は効果を受けない。このスキルはあなたを対象に出来ない。								
ワンプレート	2	5	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：1回のアクションで「種別：料理」のアイテムを「SL+1」個使用可能となる。また、「種別：料理」のアイテムを使用するスキルでも、「SL+1」個の「種別：料理」のアイテムが使用可能。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
リカバリーフード	1	10	メジャー	20m	単体	器用		
効果：対象が戦闘不能の時に有効。対象の戦闘不能を回復し、さらに【HP】を1点回復する。なお、対象は行動済となる。								
マスターシェフ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：あなたが使用するHP回復を行う「料理」のアイテムの「効果」に「使用者が受けているバッドステータスを全て回復する」を追加する。								
スタイル：コチョウ	5	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：射撃攻撃の命中判定+1D ダメージ+15								
アーツ：コチョウ	1	6	パッシブ	-	自身	-		
効果：《スタイル：コチョウ》中、対象に1点でもダメージを与えれば「放心」を与える。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
スウィフティ	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：CL5で取得可能。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、離脱を行う事は出来ない。								
「取り替えっ子：火」	1	-	-	-	自身	-		
効果：火属性を追加。火属性の魔法ダメージに+1D								
	1							
効果：								
ドッジムーブ	3	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果：回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+「SL＋２」する。								
グルメスタンス	3	-	ファストイート	-	自身	-	-	
効果：あらゆる判定にSL+1								
アビリティアデプト：俊敏	4	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：俊敏+SL+1								
奮迅全席	1	-	クリンナップ	視界	場面（選択）	自動成功	シナリオ1回	
効果：追加コスト：野菜10個・果実10個・にく10個 効果：対象にメインプロセスを行わせる。この時複数のキャラクターを対象に取っていた場合、行動順は《奮迅全席》の使用者が決定する								

キャラクター名
リク・カツラ

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
	1							
効果：								
	1							
効果：								
ストリートワイズ	1	-	メジャー	-	自身	幸運		
効果：	情報収集を【幸運】判定で行なう。その【幸運】判定に+1Dする。							
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	携帯品の所持重量が[【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：	装備しているアイテムの所持重量に+5する。							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値+3(計算済)							
トレーニング；筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3(計算済)							
トレーニング：俊敏	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	俊敏基本値+3(計算済)							
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	行動値+2							
トレジャーハンターⅠ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
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	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：CL4以上、《トレジャーハンターⅠ》１で取得可能。使用する際に能力値から一つ選択せよ。フェイトを1点消費。選択した能力値に+2する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ウェポンチェンジ	1	4	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備しているアイテムを携帯品とし、携帯品の別のアイテムを「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備する。どちらか片方だけを携帯品にしたり、装備したりしてもよい。（「装備部位：片(両)」の切り替えも可能)								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用、筋力、基本値+1(計算済)							
リムーブドトラップ	1	-	パッシブ	-		-		
効果：	トラップ解除の判定に+1D							
ホースマンシップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	回避判定+1							
フライトマニューバー	1	-	パッシブ	-	自身	-	飛行	
効果：	回避判定+1							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	最大MP＋CL							
エンチャントウェポン：無	1	3	メジャー	至近	単体	魔術判定	-	
効果：	対象が行う武器攻撃のダメージを無属性魔法ダメージに変更する。この効果はシーン終了まで続く。							
トレジャーハンターⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：あなたが使用した《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。あなたが使用した《インタラプト》に《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。								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								