キャラクター名
ルーヴ

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**		**レベル**	12
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**	女
称号クラス				**年齢**	21
種族	ヴァーナ			**境遇**	親友
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	25	27	6	24	6	8
ボーナス	2	8	9	2	8	2	2
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正		3	1				
能力値	2	14	10	2	10	3	4

HP	101
MP	104
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	10m	2	64	0	0	0	0	0
左手									
頭部	蝶の帽子 S1				3	1			
胴部	クロスアーマー S3					3			
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	鷹の目			3					
能力値			14	0	10	0	3	20	7
スキル			5	23				1	5
その他			1					3	
総計(右)			22	90	13	6	3	24	12 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 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	10			10	+ 3 d
トラップ解除	14			14	+ 4 d
危険感知	10			10	+ 3 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	
バックパック	
ポーションホルダー	
冒険者セット	
自動二輪車	
漆黒の星	
クイックホルスター	
ハイHPポーション×3	
ハイMPポーション×5	
万能薬	
キャリバー強化パーツ	

現在重量：	12		
最大重量：	23	所持金：	15619
		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								
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： [パッシブ、アイテム]以外のスキルを打ち消す								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1D								
ドッジムーブ	2	2	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 回避判定と同時に使用し、回避判定の達成値に+6(+SL+2)								
スペシャライズ：魔導銃	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 命中の達成値に+5(+SL)、ダメージに+5(+SL)								
ウェポンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+5								
	◇							
効果：								
キャリバー	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： キャリバーを１個取得　攻撃力36[CL×3]								
キャリバーガンパード	5	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 魔導銃の攻撃力を+15、重量：6、装備部位：双に変更								
ファニング	3	5	メジャー	武器	SL+1体	命中		
効果： 選択対象に射撃攻撃　クリティカルでDR追加								
ワンコインショット	5	4	DR直前	-	自身	自動成功		
効果： この攻撃中のみ対象の物理・魔法防御力に-15(最低値0)								
バレットマーク	1	-	《ﾜﾝｺｲﾝｼｮｯﾄ》	-	自身	自動成功		
効果： 攻撃対象に1点でもダメージが通るとシーン終了まで対象の物理・魔法防御力に-15(最低値0)								
カスタムガン	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： プリプレイに魔導銃の攻撃力or命中修正に2点(SL×2)まで自由に振り分けができる								
アームズマスタリー：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 命中判定に+1D								
デスターゲット	1	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージに+10(敏捷)								

12歳の頃、自分を家名の成り上がりの道具としてしか見ていなかった両親と周囲に見切りをつけ、出奔する。
軟禁に近い生活を送ってきた箱入り娘だった為、勿論サバイバル知識などといったものは無く4日程飲まず食わずで森をさまよい続けた挙句、あわや野垂れ死ぬという寸前でアーシアンの少年と出会い、助けられた。
おそらく運命的な出会いを果たしたであろう二人は夕日をバックに殴りあったり色々あって共に旅をすることになり、その中で生きる術、戦う術などを身につけていった。
出奔してからは貴族の名と性を捨て、親友に仮の名前として『ルーヴ(狼)』と呼ばれる内に愛着が湧いたのか、自分でルーヴと名乗るようになった。
一人称は「俺」。

その後 "ある理由" から少年――親友と別れ、一人旅をするようになった。
親友との別れは死に別れだとか特にお涙頂戴する展開なんてものは無く、適当な理由をつけて親友を煽った結果、双方終始笑顔で三日三晩喧嘩し続けた後に隙を見て盗んだバイク(親友の所持品)で走りだして別れた。金は置いて行った(盗られた)のでセーフ。きっとセーフ。今度会った時は確実に殴り合いになる。
お互い仲が良いのか悪いのかよく分からない関係ではあるが、実際の所は命の恩人である親友には少なからず恩義は感じているし、それなりの間共に旅を続けてきたので親愛の情は確かに存在している。それを表に出すことは滅多に無いが。
ルーヴは親友との関係を "親友以上恋人未満" と位置づけている。

12年の軟禁生活でストレスが積み重ねられ続け、それがハジけた結果、人生をエンジョイすることに全力を注ぐヒャッハー系キチ〇イの化身が誕生してしまった。
どうしてこんなになるまで放おっておいたんだ……。
趣味はツーリングと人を煽ること。しかし彼女自身の煽り耐性は非常に低いため、少しイラッときたらすぐに魔導銃をブッパしようとする。短気。
その場のノリと気分で自分が楽しむことができるように、好き勝手に行動する。きっと頭のネジが何本か飛んでいる。

キャラクター名
ルーヴ

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
シューター	1	6	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 戦闘移動と同時使用。メインプロセス終了まで射撃攻撃の命中・攻撃に+2D								
	◇							
効果：								
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 器用判定に+1D								
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に+1D								
アデンダム	1	8	イニチアシブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： メインプロセスを行う　行動前に使用しても行動済にならず、行動済時でも使用可								
ダブルショット	1	9	メジャー	-	自身	自動成功		
効果： 敵単体に射撃攻撃を2回行い、2回目のダメージに+3Dする　1回目が外れた場合は2回目の攻撃は行われない								
マークスマン	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃のダメージに+10（SL×5）								
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中	シーン1回	
効果： 対象の命中判定を難易度として自身の射撃武器の命中判定で対抗。勝利で対象の攻撃は失敗する								
	◇							
効果：								
ハンティングアイ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃のダメージに+3								
	1							
効果：								
ワイドショット	1	15	メジャー	効果参照	効果参照	命中	シナリオ1回	
効果： 攻撃対象を場面(選択)に変更、ダメージに＋36(CL×3)								
ヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 様々な国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事について知っているかどうかの知識判定に+1D								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値に+3								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 器用基本値に+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 感知基本値に+3								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 危険感知の判定に+1D								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ解除の判定に+1D								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知の判定に+1D　トラップ探知に失敗してもトラップが作動しない								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大MPに+CL								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備重量制限に+5								
フェンサーⅠ	1	FP1点	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃と同時使用　フェイトを1点消費してダメージに+[（攻撃対象の数）D]する								

キャラクター名
ルーヴ

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個使用する							
アースノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	使用条件：アーシアンのスキルを習得可能になる（クラススキルはメインサブクラスからのみ可）							
サクセション	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	プリプレイに武器の攻撃or防具の物理か魔法防御力に+1する							
効果：								
効果：								
効果：