<del></del> キャラクター名 <del></del>			プレイヤー名						1	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ				
リィズ・リースティング												アクロバット	*	-	パッシヴ	-	自身	-				
													効果:				猫族、		放捷基本值			
7 11 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1			Lv.1:				レベル	IL	25			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	うう。命中	判定の達成	战値に+SL			
<b>サポートクラス</b> レンジャ				•	Lv.1:	レンミ	ノヤー		性別	J	女性		ア・	ームズマスタリー弓	*		パッシブ		自身			
称号クラス									年齢	}	18点	支	効果:					命中判定				
								14.0		親友			ディスアピア	*	3	マイナーアクション		自身	自動成功			
種族			ヴァー	・ナ					境遇	i	机及		効果:					隠密状態				
出自 料	士								目標	[	扶養			リサイクル	<b>*</b>	8	効果参照			自動成功		
(知末)			1													用した種別 :		再び所持品に	1	使用した武器	は装備品、ま	あるいは所持品に戻り、再び使用可能となる。 
	筋力	器用		知力			幸運							シャドウストーク	<u></u>		パッシブ		自身			
基本値	9	28	43	6	37	14	9	HE	,	193	7		効果:				のみ効果がある					۲۷۱° 
ボーナス	3	9	14	2	12	4	3			193	1			サプライザル	0		メジャーアクション					
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2	ME	Р	204			効果:	隠密状態の時のみ使用	_	対象に記	武器攻撃を行う。	。その武器	器攻撃の命	中判定に+	1Dし、5	ブメージロールに+SLDする。 -
他修正			1					<b> </b>	<i>_</i>	5				インタラプト	<b>*</b>							
能力値	4	12	14	2	14	4	5	フェー	ן ר	<u> </u>			効果:		1 .						T	1
	—————————————————————————————————————	横品			射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動	l	バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
右手		· MIJHH			4512		-2-		1,31,73	05173	1323	17 23	効果:					回避判定		I	ı	
左手													ا ا	アシングストライク	$\Diamond$	5	ダメージロールの直前			自動成功		
頭部													効果:				武器攻撃のダ				T	
胴部						+								ランナップ	<b>*</b>		セットアッププロセス			自動成功		
補助						+							効果:		エンゲ、							1ている場合、離脱できない。
装身具						+								クローズショット	<b>*</b>	3	マイナーアクション		自身	自動成功		
2/27	台	<b></b> 七力値	値		12	0	14	0	4	28	9	効果:		射	射撃攻撃はエンゲージしているキャ		ハるキャラ				きる。	
スキル	130	673 II=				+ '-	+ -		+ -	<u> </u>	20			デュアルアロー	$  \diamond  $		効果参照			自動成功		
その他													l ——		使用するあれ	なたが所持してい		2個使用する。		のアイテムを使用	する事。そのアイ -	イテムの効果が二倍になる。1シーンにSL回まで使用可能 
C 47 10	総	計(右)				12	0						l	ブラインドサイド	0		パッシブ		自身			
		計(左) 計(左)				12	0	14	0	4	28	9	効果:	あなた、およびあなたの所属して	いるギル							バ行う攻撃のダメージロールに+SLDする。 
総計(両)				12	0	┨ ' '		'	20			バインドショット	★	3	マイナーアクション		自身	自動成功				
		ダイン				2 (		d 2 d	d			m	効果:	このスキルは種別:弓の武器を装備して	いる時の	み使用可能あなる	たが行う射撃攻撃で対象	象に1点でもH	Pダメージを与	えた場合、対象	が行う回避判定	に-1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する
		ı											, [									
		スキル	ノその他	_	ダイス数		所持品															
トラップ探知					+ 2 d																	
トラップ解除					+ 2 d																	
危険感知	14				+ 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																	
現在重量:	0																					
最大重量:	9	Ī	所持金:		50	0	7	預金・信	昔金:													

N	リィズ・リースティング	ニキャラクター名		──   ┌─ プレイヤー名 ────									
所持品	所持品	リィズ・リースティン	<b>'</b> グ										
		所持品											
				_									

1	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	クイックアクション	3	8	ムーブアクション		自身	自動成功		
	効果 :このスキルを使用することでタイミング:マイ	ナーアク	ションのレンジャ・	ースキルを同時に使用する	5事が出来る。たた	だし、そのメイン	プロセスのマイナー	-アクションで〃	スキルを使用する事は出来ない1シーンにSL回使用可能。
	ストレイトショット	*		パッシブ		自身			
	効果:		射擊	図文字を行う武	器を使用し	た命中判	定に+1Dす	<sup>-</sup> る。	
	インセンサブル	*		パッシブ		自身			
	効果: 取得にはシャドウス	トー	りが必要。	敵対するキャラ	ラがエンゲ	ージしてい	ハても、あた	よがは隠密	『状態になることができる。
	インターフェアレンス	*	10	判定の直後	武器	単体	命中判定		
	効果:対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用す	る。その							、対象の攻撃は失敗する。1シーンに1回使用可能。
	カッティングプラン	*	8	マイナーアクション		自身	自動成功		
		器攻擊	のダメー	ジはスキルやア			ージ軽減す	ることが	できない。
l	スピリットブレイク	0		パッシブ		自身			
				態の時のみ効果				]ール(こ+:	SLDする。 ·
	ダブルショット	*		メジャーアクション			自動成功		
		<b>ルキスの</b>							、1回目の射撃攻撃が命中しなかった場合、2回目の射撃攻撃は行えない。 ・
-	バーサタイル	*		クリンナッププロセス			自動成功		
	効果:	使月		限がルスカウト				を1回増や	oす。 
ŀ	アデンダム	*		イニシアチブプロセス			自動成功		
									で行動済にならない。1シナリオに1回使用可能。
ŀ	ペナルティヒット	2		判定の直前					
1			う判定の直	前に使用する。	その判定		<b>3。1シー</b> )	ンにSL回	回使用可能。 ·
ŀ	エンラージリミット	*		パッシブ		自身			
	効果:		1	所持品の重量	制限が筋力		ことになる。		T
ŀ	リムーブトラップ	*		パッシブ		自身			
1	効果:		1		ア解除の判	定に+1D <sup>-</sup>	する。 「		I
ŀ	サーチリスク	*		パッシブ	7A -45 6 10	自身			
ŀ	効果:				険感知の半	川定に+1 D			
ŀ	シックスセンス	*	海 大 東 大 双	パッシブ	- 4 D + 4	自身	(11775)	_ > . + /= >	= 7
ŀ	効果:			けた時、判定は			<b>、リアクシ</b> :	ヨンを行え	ැරිර 
ŀ	トラッキング	*		パッシブ		自身		.10 = 7	
ŀ	<sup>効果:</sup> ビジランテ		残されに及	≧跡、痕跡など: 	を元に迫め		窓知刊走に	+1095	0
ŀ		★	- 2X B I F	パッシブ うとする、ある	111+26日	自身	- A+++ A=	せた 火山 幸 / 一	11D 7 2
ŀ	<sup>効果: 隠密</sup>			パッシブ		自身	U)XI) / U)	3/11-11/E/C	+ 1 D 9 る。
ŀ							加してまし	ラップがん	<u> </u>  動しなくなる。
ŀ	ベアアップ	***************************************	7-12-10-1	パッシブ		自身		J J J 13·1	F M O O O O O
ŀ			マキ	ハフフラ   ルのリアクショ			   定に+1D:	 する.	
ŀ	モンスターロア	*		パッシブ	.,, ., .	自身		, <u> </u>	
ŀ	 効果:				 一識別の¥	<u>ロる</u> J定に+1D	する		
ŀ	トレーニング:敏捷	*		パッシブ		自身	_		
ŀ	<u> </u>		I.	1	基本値				I
f	トレーニング:感知	*		パッシブ		自身			
ŀ	効果:		1		基本値		1		I.
f	トレーニング:器用	*		パッシブ		自身			
ļ	効果:		1		基本値		1		I
L									

<sub>II</sub> キャラクター名=====		──」  プレイヤー名		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ	
リィズ・リースティング				フェイス:アエマ	*		パッシブ		自身				
				効果:	効果: あなたが使用するHP,MP回復を小kナウスキル、アイテムの効果に+2する。								
	所护	<del></del>		エリアサーチ	*		パッシブ		自身				
				効果:	警戒行動	を行える。	ようになる。聞	き耳判定に	失敗して	も相手に気が	つかれた	てくなる。	
				効果:	•						•		
				効果:	•						•		
				効果:									
				効果:									
				効果:									
				効果:									
				効果:									
				効果:				T					
				効果:									
				効果:		1	I	I					
				効果:									
				+ m .									
				効果:									
				<u>ж</u> в.									
				効果:		1							
				** B .									
				効果:									
				<u></u>									
				XJX ·									
							<u> </u>						
				M.V. ,									
				<u> </u>									
				NAN									
				<u> </u>   効果:		1							
						1							
	I .		1	1 1/13/13									