キャラクター名
リルリィ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	15歳
種族	エルダナーン			**境遇**	師匠
出自（効果）	狩人			**目標**	扶養

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	21	18	21	7	10	7
ボーナス	2	7	6	7	2	3	2
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	2	9	7	7	4	4	2

HP	71
MP	70
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	11	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	ローブ					2			
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	大きな目								
能力値			9	0	7	0	4	11	7
スキル									
その他									
総計(右)			10	11	8	6	4	12	7 m
総計(左)			10	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	4			4	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
勇気のホイッスル	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
毒消し×5	
ハイMPポーション	
ハイHPポーション	

現在重量： 10		
最大重量： 10	所持金： 55	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
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 作成時に知力基本値+3								
ドッジムーブ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 回避+3								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果： スキル打ち消し								
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 回避+1D								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	視界	単体	知力	-	
効果： エネミー識別								
コンコーダンス	1	-	パッシヴ	-	-	-	-	
効果： エネミー識別全体化								
トゥルースサイト	1	-	パッシヴ	-	-	-	-	
効果： エネミー識別で防御力まで見る								
カウンターショット	1	-	効果参照	武器	単体	命中	シナリオ1回	
効果 :"対象が行な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、「種別：魔導銃」の武器を使用した命中判定を行なう。 成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。"								
ワンコインショット	5	4	DR直前	-	自身	-	-	
効果： 相手の物魔防御-15								
スナイピング	5	3	セットアップ	-	自身	-	-	
効果： 命中+10　ラウンド終了まで								
魔導銃マスタリー	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 命中+1D								
ファイトバック	1	5	リアクション	武器	単体	命中	シーン1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、装備している武器の命中判定で行なう。 勝利した場合、対象に[CL*5]のHPロスを与える。対象の攻撃はあなたに自動的に命中し、通常通りに処理を行なう。"								
インターセプト	2	5	リアクション	-	自身	命中	シナリオ2回	
効果 :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なう。対決に勝利した場合、相手の攻撃は失敗となる。								
ランニングショット	1	5	ムーヴ	-	自身	-	-	
効果： 戦闘移動すれば回避+1D								
ファニング	1	5	メジャー	武器	SL+1体	命中	-	
効果： 射撃する								

キャラクター名
リルリィ

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
クイックスナイプ	1	7	スナイピング	-	自身	-	-	
効果：	ダメージ+4D							
バレットマーク	1	-	ワンコインショット	-	自身	-	-	
効果：	ワンコインショットの効果をシーン終了までにする							
トラッキング	1	-	パッシヴ	-	-	-	-	
効果：	足跡・痕跡を追跡するための【感知】判定に+1D。							
トレーニング：敏捷	1	-	パッシヴ	-	-	-	-	
効果：	敏捷+3							
トレーニング：器用	1	-	パッシヴ	-	-	-	-	
効果：	器用+3							
モンスターロア	1	-	パッシヴ	-	-	-	-	
効果：	エネミー識別+1D							
ハンティング	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果："シーン終了時に使用。HP回復を行なう。【HP】を[2D+(CL*2)]点回復する。 シーン間に時間がない、動物を狩る環境でないなどの理由で、GMは使用を却下してもよいが、その場合は使用回数に数えない。"								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果：	難易度10の【器用】判定を行なう。成功した場合、対象の戦闘不能状態を回復し、【HP】を1にし、行動済みにする。							
ファーマー	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	シーン終了時に使用。[野菜]を1D個、もしくは[果実]を3個取得する。							
ホーディング	1	-	セットアップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：フェイトを１点使用。[CL*100]G以下のアイテムを1個購入できる。このアイテムの購入はシーンの場所、時間、状況などによって制限されることはない。例え戦闘中でも購入することが出来る。								
アナライズエリア	1	6	効果参照	-	自身	知力	-	
効果：	警戒行動を行なうことが可能になり、その判定を【知力】で代用判定する。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								