- キャラクター名							- プレイ	ヤー名	名 —————				1	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	チモ	
アクアリー	-ス													ハーフブラッド	*	-	パッシブ	-	-	-			
													効果:	タ1	(ミング	がメイキン	ングのヒューリ				}。ただし≦	幸運基本値-3	
メインクラス シーフ				Lv.1:				レベル	ν	9			ワイドアタック	1	4	メジャー							
١ مديد	ы	- "			1811	IN II - 2 IN		ш		,		効果:			武器攻	撃を行う。2体.	以上を対象						
サポート	クラス	セー	・ン		Lv.1:	៸.1 : ドルイド			性別	別 女			スティール	2	3	DR後		自身	自動	シナリオSL			
称号ク	ラス								年齢		16		効果:						ロールを行				
種族			 	1127					境遇					インタラプト	1		効果参照			自動	シナリオ1		
									児 四				効果:				1.01	スキル扌					
出自 治	賊								目標		探索			AM短剣	1		パッシブ	A 1 1/2	自身				
(1127)		00.00		*n.L	= ***	d= 1.4	+						効果:				I	命中判定	E+1D	1			
++	筋力	器用	敏捷		_		幸運						÷1 m		\Diamond								
基本値	17	9	16	8	21	8	3	HP		88			効果:				, o ~ . — '		44		1		
ボーナス	5	3	5	2	7	2	1	- "			_			アキュートアーツ	1		パッシブ		自身				
クラス修正	0	1	1	1	2	0	1	MF	•	71			効果:				命中判定に使	用する能力		知】に変り	1		
他修正	_	4		7		_	2	フェイ	1	5			+1 ==	センスエネミー	1		パッシブ	*	自身				
能力值	5	4	4 6 3		9	2	2	71	1 17				効果:			-	エネミー識別に ⊤	使用する前	能力値を【 □	感知』(こ変	更		
	装	横品			射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動	1		\Diamond								
右手		サイフ 至近				0	3	0	0	0	0	0	効果:				l		W / I	4-71	13		
左手													l	シンクロナイズ	1		セットアップ		単体		ギルド所属		
頭部												効果:				の行動値を高い	ほうに変り						
胴部	クロスアーマー								3				l	フックアップ	5	4	判定前		自身		ギルド所属		
補助													効果:			1						ンゲージ時のみ 	
装身具													l	· インジアスソング	5	2	DR後	20	単体		防御1		
	台					4	0	6	0	2	15	10	効果:						点、自身7		L		
スキル											2		l	リリーブ	1	7	効果参照	20	単体		ラウンド1、ギルド所属		
その他												効果:				たBSすべて回行							
総計(右)						4	3						l	ファインディング	1	6	効果参照		単体		シーン1		
総計(左)						4	0	6	3	2	17	10	効果:			FC]ップ決定ロール	ルを2回行					
総計(両)												m	l	セイラーソウル	1		パッシブ		自動		ギルド所属		
ダイス数 2 d 2 d									効果:					修正法	ጀ ው								
									豆剣/ワイドアタック/インタ			アーツ/センスコ	[ネミー										
能力値 スキル その他 合計 ダイス数 トラップ探知 9 + 2 d					所持品 森林冒険セット							1	「誓約:剥ぎ取りの鉄人」剥ぎ取りは任せるんだ										
トラップ探知							かりは		`				日記帳	つけてる									
トラップ解除	4		4 + 2 d																				
危険感知	9		9 + 2 d				[次元/							【後方支援面】シーフ アクアリース CL9									
エネミー識別			3 + 2 d				ショノ L		ピックー					z = L									
アイテム鑑定	3		3 + 2 d 3 + 2 d											◆できること - エンサイコンコによる魔物識別 (6D+9) - ぶんどる 2回 - 自分以外のダメージ軽減 15点/防御中1回									
魔術判定																							
呪歌判定	2			- -	L								・ドロップロール上昇(自前で+3+採取装備分、シーン1回さらに+1D)										
錬金術判定	4		4										・売却価格10%UP ・ギルドメンバーと一緒にいると判定爆増します										
						 小道具入れ																	
	5								-				・恩恵	・恩恵:ドロップ品決定ロール結果+2									
が正差ま・	<u></u>					ロップポーラ		ナ				│・束縛:ドロップ品決定ロールによってアイテムを取得できなかった場合、ドロップ品決定ロールに-1D │ │											
最大重量:	大重量: 29 所持金: 0						爭	頁金・借	当金:														

 - キャラクター名 		ヤー名	───────	メモ							
アクアリース			アウトセル 1 パッシブ 自動								
	所持品										
			効果:								
			エンサイクロペディア 1 セットアップ 自身 自動								
			効果: 対象;場面(選択)、射程:視界のすべての対象にエネミー識別を行う。								
			コンコーダンス 1 パッシブ 自身								
			効果: 修正済み								
			ラーニング: ナチュラルヒストリー 1 パッシブ 自身								
			効果: エネミー識別判定+2D								
			トレジャーマニア 1 効果参照 自身 自動 シーン1								
			効果: ドロップ品決定ロールに+1D								
			トレジャーサーチ 1 パッシブ 自身								
			効果: ドロップ品決定ロール+1、ギルドメンバーに有効								
			マイスター:エネミー識別 1 パッシブ 自身								
			効果: エネミー識別判定+1D								
			逃走 ★ - セットアップ 場面 ギルドメンバー効果参照 桝鯨網ル欄								
			交か果 :煎対しているキャラクターの最も高い行動値のキャラクターと行動値対法を行う。成功した場合、その戦闘から離脱できる。その場合エネミーのドロップ及び成長点を得ることはできない。判定に失敗した場合、戦闘は継続し、このスキルを使	用したキャラクターは行動済みとな							
			誓約:剥ぎ取りの鉄人 1 パッシブ 自身								
			効果: ドロップ品決定ロール結果+2、アイテム取得失敗時、以降のドロップ品決定ロールに-1D								
			モンスターロア 1 パッシブ 自身								
			効果:								
			エリアサーチ 1 パッシブ 自身								
			効果: ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。								
			アナライズエリア 1 6 効果参照 自身 魔術								
			効果:奇襲ダイスロールの直前に1度だけ使用できる。ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この	D効果は累積する 							
			マイニング 1 パッシブ 自身								
			効果: 採掘によるダイスロールに+1Dする。更にアイテム取得数に+1する。								
			ハーベスト 1 パッシブ 自身								
			効果: 採取によるダイスロールに+1Dする。更にアイテム取得数に+1する。								
			ロギング 1 パッシブ 自身								
			効果: 伐採によるダイスロールに+1Dする。更にアイテム取得数に+1する。								
			トレジャーハンター 1 効果参照 自身 自動								
			効果: フェイト1点消費、ドロップ品決定ロールを1回行う								
			フォースブースト: トレジャーハンター 1 イニシアチブ 自身 自動 シナリオ1								
			効果:効果中にあなたが《スティール》または倒したエネミーからのドロップロールの達成値に+3Dする。また、そのアイテムの	り取得数に+1する 							
			フェイス:ダグデモア 1 パッシブ 自身								
			効果: 【行動値】+2								
			効果:								

スキル名

| SL | コスト | タイミング | 射程 | 対象 | 判定 | 制限 |