

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	スカウト	Lv.1:	シーフ	レベル	11
サポートクラス	バトル	Lv.1:	シャーマン	性別	男
称号クラス				年齢	15
種族	ドラゴネット			境遇	裏切り
出自(効果)	一般人			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	18	21	8	12	18	8
ボーナス	3	6	7	2	4	6	2
クラス修正	0	3	1	0	1	1	2
他修正			3				
能力値	3	9	11	2	5	7	4

HP	95
MP	97
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	S3ショートボウ	20m	-2	11	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S3ハット					1			
胴部	ムガ=モリの馬上服					7			
補助	ムガ=モリの手袋					3			
装身具	ムガ=モリの爪								
能力値			9	0	11	0	7	16	8
スキル	ライドファイトドラゴンスカイライドマニューバ 秘伝モガイ		4	6	4			12	12
その他	撃竜 漆黒の星 角笛 装備セット効果		2	6				6	20
総計(右)			13	23					
総計(左)					15	11	7	34	40
総計(両)									m
ダイス数			6 d	3 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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

所持品	
逆上のクリスタル	矢筒
威圧のクリスタル	ランチボックス
スリッパのクリスタル	ファインアロー*12
飛行のクリスタル	MPポーション*5
対抗:スリッパのクリスタル	野菜*25
敏捷のクリスタル	シーブズツール
撃竜	HMPP
ムガ=モリの角笛	値引き
漆黒の星	同僚の酒代
ベルトポーチ&バックパック	EXMPP
ポーションホルダー	

現在重量:	12	所持金:	1386	預金・借金:	
最大重量:	17				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ドラゴニックシンボル	★	3	判定直前	20m	単体	自動成功	1/S	
効果: 対象が行う判定のダイス1個追加								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避+1d								
ドラゴンアーム:地	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 攻撃属性を〈地〉属性の魔法ダメージに変更								
ライドファイト	3	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果: 武器攻撃の命中+SL、ダメージ+ [SL*2]								
ライトニングライド	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果: 【行動値】【移動力】+ [(SL*2)+2]								
ライドマニューバ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果: 回避判定+1d(前提:《ライトニングライド5》)								
AM:弓	1	-	パッシブ	-	自身	-	弓装備	
効果: 命中+1d								
ドラゴンスカイ	1		パッシブ		自身	-	飛行	
効果: 回避+3								
ストロングボウ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 装備している弓の重量+3,攻撃力+5								
スピードショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	弓装備	
効果: 装備している武器の行動修正が0未満の時、0に変更する。								
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 【器用】判定+1d								
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定+1d								
コンパニオン	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: バトル専用乗り物を取得								
ボディドライブ	1	3	セットアップ	-	自身	自動		
効果: 騎乗状態だけでなく【使用条件:騎乗】のスキル効果を受け、使用することができる								
トライショット	3	5	メジャー	武器	[SL+1]体	命中	弓使用	
効果: [SL+1]体まで攻撃								

「他人に関わるってことはそいつに【責任】を負うってことだろ。そんなの俺はごめんだね。勝手にやるぞ」
「感謝なんてしないでいい。俺は俺のためにやっただけだ」

10歳の頃、ムガ=モリの竜アネモナと共に楽園へと流れ着いてきた少年。それまでの境遇については口を重く閉ざしている。伏せがちの瞳に冷淡ともとれる態度、率直すぎる物言いは他人に隔意を感じさせ、彼自身そのことをよしとしている。周囲に誤解されがちだが人一倍集団内の【和】を重んじる性格であり、誰かが仲間の輪の中からはみ出したりしないように常に気にかけている。必要とあれば人知れずフォローもするだろう。しかし、自分をその輪の中にも含めることは決してしない。戦いにおいても周りに被害がいかないよう常に先頭に立ち、敵の眼を引き付ける役割を自発的に行う。そのことを誇ることも、自分の本心を語ることもない。ただみんながつながなく、出来る限り傷つかなければいいとそのことを第一に考えている。あるトラウマから他人に感謝されることが苦手。楽園で心を許していた少女、リリースにのみその理由を打ち明けていたようだが、詳細は不明。その時から彼女とは「義理の姉弟」のような関係を結んでいる。現在は一足先に楽園を出た彼女に追いつくため、楽園内にてアネモナと共に研鑽を積んでいる。今回の試験についてはチャンスというよりも、①と②が危なっかしいと感じて同行を名乗り出ている。7歳の頃から10歳にかけて昼も夜もなく働き続けた時期があり、そのころの習慣として夜はあまり眠らない。食事と睡眠が不足していた為発育が悪く、身長は低い。そのため明け方は一人で狩りに出かけていることが多い。

初期取得
インタラプト ドッジムーブ バタフライダンス
ディストラント タングル

バトゥ モンゴル語で「忠実、献身」
アネモナ アネモネの花言葉「貴方を信じて待つ」

キャラクター名
バトウ

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
ダブルショット	1	9	メジャー		自身			
効果：射撃攻撃を二回行う。対象は単体※となり、スキルやパワーは使用できない。二回目のダメージ+3d。同じ対象に攻撃せねばならず、一回目が失敗した場合二回目の攻撃は発生しない。								
ウィンドアタック	1	5	マイナー	-	自身	自動	騎乗	
効果：ダメージ+【敏捷】								
クローズショット	1	3	ムーブ	-	自身	自動	弓装備	
効果：エンゲージしているキャラクターを対象として射撃攻撃が出来るようになる。								
ピアシングペイン	1	15	DR直前	20m	単体	自動	R1	
効果：武器攻撃ダメージを貫通に変更。								
ディストラント	1	6	DR直前	20m	単体	自動	R1	
効果：ダメージを与えたとき、このスキルの対象が攻撃対象に「恐怖」を与える。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動	盾非装備	
効果：回避判定と同時に使用。回避+[SL+2]								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	1/S	
効果：対象がスキル宣言時に使用。そのスキルを無効にする。								
タングル	1	-	効果参照	20m	単体	自動	1/S	
効果：リアクションダイスをひとつを1に変更								
サンドクラウド	1	-	効果参照	20m	単体	自動	1/S	
効果：武器攻撃ダイスをひとつを1に変更								
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中	1/s	
効果：対象が行った命中判定を難易度として、射撃攻撃で行う武器で命中判定を行う。成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：精神リアクション+1 d								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：危機感値+1 d								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：トラップ解除+1d								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：精神基本値+3								
フライトマニューバ	1	-	パッシブ	-	自身	-	飛行	
効果：回避+1								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：トラップ探知+1 d								
フェイス：ボルテモガイ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎竜	
効果：太祖竜信仰。メジャーアクションの達成値+1								
キャッチアウト	2	5	効果参照	視界	単体	自動	SL/S	
効果：対象がメジャーアクションで攻撃を使用したメインプロセス直後に使用。シーン終了時までそのスキルに対するリアクション+2 d								
フェンサー I	1	1F	効果参照	-	自身	自動	シーフ	
効果：武器攻撃と同時に使用。ダメージ+〔攻撃対象数〕d								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	1/s	
効果：種別：ボーションのアイテムをひとつ使用できる。								
フェンサー II	1		判定直前	-	自身	自動		
効果：フェイトを1点使用。リアクション+2d								
効果：								