キャラクター名
ドリミオン

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	16
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	レンジャー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	不明			**目標**	名誉

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	30	19	9	27	7	17
ボーナス	3	10	6	3	9	2	5
クラス修正	0	3	1	0	1	1	2
他修正			2		2		2
能力値	3	13	9	3	12	3	9

HP	131
MP	135
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	雷鳴の弓S1改	30		15				-3	
左手									
頭部	ムガ=モリの頭巾					5	2		
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			13	0	9	0	3	21	8
スキル	ライトニングライド、フェイスダグデモア、ホースマンシップ				1			14	12
その他	リンクアイテム、漆黒の星、幸運の鍵		1					8	5
総計(右)			14	15	10	15	5	40	25
総計(左)			14	0					
総計(両)			14	15					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	12			12	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
矢筒	
小道具入れ	
ランチボックス	
ベルトポーチ	
異次元バッグ	
リンメルの矢	
エレメンタルアロー	
にく	
漆黒の星	
幸運の鍵	

現在重量： 19		
最大重量： 20	所持金： 75985	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**
ベスティア:エクウス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：素手の攻撃力を「攻撃力+[CL+4]」に変更する。さらに、あなたは騎乗状態（ひとりまで同乗可）となり、【移動力】に+10する。この騎乗状態はスキル、パワー、アイテム、ギルドサポートの効果や自身のマイナーアクションでも解除できない。								
インベナム	3	6	武器攻撃	自身	自動成功	効果参照	-	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合。[毒(SL)]を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
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：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの仕様を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
ライトニングライド	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：【行動値】と【移動力】に+[SL×2+2]する。								
アニマルハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「装備部位：片、両、双」のアイテムが装備可能となる。								
トライショット	3	5	メジャーアクション	武器	[SL+1]体	命中判定	弓使用	
効果：対象に射撃攻撃を行う。								
ライドマニューバ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：回避判定に+1Dする。								
リサイクル	1	8	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：シーン終了時に使用する。そのシーンで使用した「種別：矢弾」のアイテムは携行品に、投射に使用した武器は装備品、あるいは携行品に戻り、再び使用可能となる。								
ブービートラップ	3	6	ムーブアクション	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：使用する際にバッドステータスから一つ選択せよ。武器攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、選択したバッドステータスを与える。効果強度が必要な場合は1とする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
デュアルアロー	3	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：「種別：矢弾」のアイテムを宣言するときに使用する。携帯している「種別：矢弾」の同じ名称のアイテムを２個使用する。その他いて無の効果（命中やダメージへの修正など）が2倍になる。								
アームズマスタリー弓	1	-	パッシブ	-	自身	-	弓使用	
効果：武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし、複数の《アームズマスタリー:~》を同時に取得できない。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：回避判定に+1Dする。								
デッドリーポイズン	4	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：あなたが与える[毒]の効果強度に+SLする。								
スティール	1	3	ダメージロールの直後	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：エネミーを対象とした白兵攻撃のダメージロールの直後に使用する。その攻撃の対象のドロップ品を一つ得る。通常どおり、ドロップ品決定ロールを行うこと。								
ニンブルスティール	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《スティール》で行うドロップ品ロールに+1Dする。さらに《スティール》の「効果」の「白兵攻撃のダメージロールの直後」を「武器攻撃のダメージロールの直後」に変更する。								

記憶喪失な幻獣、天涯孤独の身の上
自分の出自を探るため情報にアクセスするための立身出世を目指している。

図体のわりにこまごましたことが得意

キャラクター名
ドリミオン

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
ファストイート	1	2	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：	「種別：食料、料理」のアイテムを1個使用する。							
タンオイル	1	2	メジャー	-	自身	器用	-	
効果 :情報収集を【器用】判定で行う。判定の直前に「種別：料理」のアイテムを1個消費することで、判定の達成値に+[消費したアイテムのレベル]する。								
クリエイトフーズ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果 :「価格：購入不可」以外の「種別：料理」のアイテムを1個取得する。ただし、アイテムの「レベル」と同じ数の「種別：食料」のアイテムを消費。このアイテムは売ることができず、シナリオ終了時に失われる。								
フィールドワーク	1	4	判定直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。							
アデンダム	1	8	イニシアティブ	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果：	イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。							
アキュレイト	1		パッシブ					
効果：	【器用】判定に+1D							
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中判定	シーン1回	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用。その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定を行う。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗する。								
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	単体	-	-	
効果：	射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1D							
フォーチュンヒット	1		パッシブ			-		
効果：	武器攻撃のダメージに+【幸運】する。							
トレーニング【感知】	1							
効果：	感知基本値に+3							
イクイップリミット	1							
効果：	装備しているアイテムの重量制限に+5							
サーチリスク	1							
効果：	危険感知の判定に+1Dする。							
シックスセンス	1							
効果：	奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dする。							
エンラージリミット	1							
効果：	携行品の重量制限が【筋力基本値】×2になる。							
インテンション	1							
効果：	【最大MP】に＋CLする。							
トレーニング【器用】	1							
効果：	器用基本値に+3							
フェイス：ダグデモア	1							
効果：	【行動値】に+2							
ホースマンシップ	1							
効果：	回避判定の達成値に+1							
トレジャーハンターⅠ	1							
効果 :エネミーを倒した際に行うドロップ品決定ロールを行った後に使用する。フェイトを1点消費。さらにドロップ品決定ロールを1回行う。								
ライトニングショット	1	12	メジャー	6sq	直線（選択）	命中	シナリオ1回	
効果：	対象に射撃攻撃を行う。							
トレーニング【幸運】	1							
効果：	幸運基本値に+3							
ベアアップ	1							
効果：	スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1D							

キャラクター名
ドリミオン

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
オウルアイド	1							
効果： ［暗闇］による判定へのペナルティが-1Dでなく-2となる。								
ハンティング	1							
効果：								
スティグマ	1							
効果：								
サクセション	1							
効果：								
効果：								
効果：								