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**	10
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	バートル	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	24	18	8	21	7	8
ボーナス	3	8	6	2	7	2	2
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正					2		
能力値	4	11	6	2	11	2	4

HP	90
MP	76
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	30		10				-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									
装身具									
能力値			11	0	6	0	2	17	9
スキル	ライトニングライド							15	12
その他					1				10
総計(右)			11	10	7	12	4	29	31 m
総計(左)			11	0					
総計(両)			11	10					
ダイス数			3 d	2 d	5 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	11			11	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 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	
矢筒	
リンメルの矢	

現在重量： 1		
最大重量： 20	所持金： 1000	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。								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲（選択）	命中	-	
効果：対象に武器攻撃を行う。その攻撃対象が2体以上の場合、ダメージに+[SL×2]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。								
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。								
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。								
ヒューマナイズ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：任意の人間種族の姿で登場できる。データは変更されない。不信を感じたキャラクターが《ヒューマナイズ》を見破ろうとした場合、そのキャラクターの【感知】とあなたの【精神】で対決を行う。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了時まで持続する。								
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。								
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。								
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	1	-	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。								
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。								
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。								

出自　ベスティア
65 不明　あなたはなぜエリンへとやってきたのか覚えていない。記憶喪失なのか？そして、なぜこんな、見覚えのない武具を持っているのか

境遇　アルディオン東方
14 天涯孤独 家族と離れ離れになってしまったのか、それとも死に別れたのか、あなたは一人で生きてきた

目的
64 名誉 あなたの目的は名誉だ。名誉を手にするためにあなたは行動している。

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
スティール	2	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：								
トレーニング【感知】	1							
効果：								
イクイップリミット	1							
効果：								
サーチリスク	1							
効果：								
シックスセンス	1							
効果：								
エンラージリミット	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：								
トレーニング【器用】	1							
効果：								
マジカルハーブ	2							
効果：								
トレジャーハンター	1							
効果：								
ライトニングショット	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								