

キャラクター名

“神罰者（ミリタント）” レイ

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	Lv.1:		レベル	50
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	レンジャー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	略奪
出自 (効果)	騎士			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	66	64	65	12	12	12	12	HP566
ボーナス	22	21	21	4	4	4	4	MP331
クラス修正	2	3	2	0	1	0	0	フェイト20
他修正	2		2					
能力値	26	24	25	4	5	4	4	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	大地の槍	至近	-3	34	0	0	0	-3	0
左手	ミリタントシールド		0	0	0	14	0	-1	0
頭部	ミリタントヘルム		0	0	-1	11	0	0	0
胴部	ミリタントアーマー		0	0	-1	18	0	0	-3
補助	ミリタントガンドレッド		0	0	-1	11	0	0	-1
装身具	ミリタントチャーム								
能力値			24	0	25	0	4	30	31
スキル			16	131		22	11	3	4
その他						10	10	5	5
総計(右)			37	165	22	86	25	34	36m
総計(左)			40	131					
総計(両)									
ダイス数			4 d	10 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	5			5	+ 3 d	爆射の槍	
トラップ解除	24			24	+ 3 d	大地の槍	
危険感知	5			5	+ 3 d		
エネミー識別	4			4	+ 3 d		
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d		
魔術判定	4			4	+ d		
呪歌判定					+ d		
錬金術判定					+ d		
現在重量：47							
最大重量：132						所持金：7969500	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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：武器攻撃を行う。ダメージロールに+5 D								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照			自動成功		
効果：								
アークズマスタリー：槍	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：槍の命中判定+1 D								
スマッシュ	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果：プロセス終了まで攻撃力+【筋力】(+26)								
バーサーク	5	3	マイナー		自身	自動成功		
効果：マイナーで解除宣言をするかシーン終了まで攻撃力+15  ただし、リアクションに-1 D								
クールランニング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：バーサークのペナルティを解除								
スラッシュブロウ	3	3	ダメージロール直前	-	自身	自動成功		
効果：ダメージ+6 D								
シールドストライク	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：命中判定+3、攻撃力+6								
シールドスラム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：攻撃力+【盾の重量】(+9)								
カリキュレイト	1	-	イニシアチブ	-	自身	-	シーン1回	
効果：即座にメインプロセスを行う。メインプロセス終了後は行動済みとなる。								
ラストアクション	1		HPO	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：即座にメインプロセスを行う。このとき、HP回復や行動不能を回復する行動はできない。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：回避判定+1 D								
ピアシングストライク	3	5	ダメージロール直前	-	自身	自動成功		
効果：ダメージ+3 D								
スペシャライズ：槍	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：命中判定と攻撃力+5								

1ターン目にホークアイ&バーサークを使用して移動しなかった場合、ダメージに+30、命中判定+1 D

シーン全体への最大攻撃（シナリオ1回のみ）消費MP：50 命中：30+6 D 攻撃力：392+30 D

クロックアップフォース→ビルドアップフォース×5→ファストセット&フロンタルアサルト&ドラゴンソウル→フルスイング→ゲイ・ボルグ→バッシュ→スラッシュブロウ

単体へのダメージ重視

フェイトがない場合消費MP：67 命中：30+6 D 攻撃力：745+32 D→292+20 D

クロックアップフォース→ビルドアップフォース×5→ファストセット&ボルテクスアタック&ドラゴンソウル→フルスイング→ヘビーアタック→ストラグルク  
ラッシュ→スラッシュブロウ（1回目）&ピアシングストライク（2回目）

フェイト残量が3点以上ある場合消費MP：64+フェイト3点 命中：30+6 D 攻撃力：745+32 D→292+20 D→292+20 D

クロックアップフォース→ビルドアップフォース×5→ファストセット&ボルテクスアタック&ドラゴンソウル→フルスイング→ヘビーアタック→戦鬼→スラッシュ  
ブロウ（1発目）&ピアシングストライク（2・3発目）

[illegible][illegible]

キャラクター名

プレイヤー名

“神罰者（ミリタント）” レイ

**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
戦鬼	1	フェイト3	メジャー	武器	単体	命中		
効果:	バッシュによる3回攻撃を行う							
死神の手	1		マイナー		単体	自動成功		
効果:	メインプロセス終了までダメージ+ (【最大HP】 - 【HP現在値】)							
異才: ナイト	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	ナイトのスキルを習得できる							
レイザーシャープ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	武器攻撃力+1D							
エソテリカ: ウォーロード	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	ウォーロードスキルのコスト-2							
レジェンドプラス	10	-	アイテム	-	自身	-		
効果:	物理防御力+20, 魔法防御力+10							
ドラゴンソウル	5	9	判定直前	-	自身	自動成功	シーン6回	
効果:	判定+1D							
エンシャントソウル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	ドラゴンソウルの効果を+2Dに変更							
コンバットマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	武器攻撃力+2							
ウェポンガード	1	4	ダメージ直後	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果:	受ける予定のダメージを82点軽減							
ウェポンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	スペシャライズで指定した武器の攻撃力+5							
残像の刃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	スラッシュブローの効果に「ダメージに+【器用基本値】する。このダメージはスキルやアイテムによって軽減できず、0に変更することもできない」を追加する。							
武器の極致: 槍	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	槍の攻撃力+SL×7 (現在値+21)							
ファइटिंगブロー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	武器の命中判定+ (SL+1) 現在値+2							
グレートバースト	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	難・シナリオ	
効果:	白兵攻撃の命中判定後に使用。で目の一つを6に変更する。							
バーストスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-	両装備	
効果:	命中判定がクリティカルの場合、対象の防御力を0としてダメージを計算							
ウェポンバランス	3	-	パッシブ	-	自身	-	両装備	
効果:	命中+3、行動修正+3							
バトルコンプリート	3	7	判定直後	-	自身	自動成功	シーン3回	
効果:	攻撃の命中判定後に使用。ダイス数を変更せず判定を振り直す。							
ドラゴンフレッシュ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果:	HP回復時、回復量+ (CL×5) (現在値+250)							
人器一体	3	-	アイテム	-	自身	-		
効果:	命中+3、攻撃力+15							
不屈の闘志	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果:	HPを100回復							
獣の気	1	-	ムーブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果:	この攻撃に対するリアクションでは、ダイス目に関係なくクリティカルは発生しない。							

キャラクター名

プレイヤー名

“神罰者（ミリタント）” レイ

**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
武の神髄	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージロールにフェイトを使用するときに宣言。フェイトによるダイス数上昇を+1Dから+5Dに変更する							
致命の技	1	10	判定直後	-	自身	自動成功	ラウンド1回	
効果：	判定直後に宣言。判定に使用した任意の数のダイスを振り直す。							
ギフト	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	ダイスロール直前に使用。判定のダイス数+2D							
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	携行品の重量制限の2倍まで携行可能							
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	登攀・跳躍の判定に+1D							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値+3							
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敏捷基本値+3							
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3							
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	知力基本値+3							
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	感知基本値+3							
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	精神基本値+3							
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	幸運基本値+3							
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	HPに+CL							
ウェポンチェンジ	1	4	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	装備している武器と携行している武器を持ち換える							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功		
効果：	即座にポーションを利用して回復できる							
イミュンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備した防具による移動力修正が0未満である場合、0に変更する							
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	物理防御力+2、魔法防御力+1							
ホーム：レイウォール	1		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値・器用基本値・知力基本値に+1							
マシンリム	1							
効果：								
ブロウストライカー I	1	フェイト1					シナリオ1回	
効果：	すでに使用したスラッシュブローの使用回数を1回増やす							
リムーブトラップ	1							
効果：								
ファインドトラップ	1							
効果：								

=キャラクター名=

“神罰者（ミリタント）” レイ

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
サクセッション	1							
効果：								
アブレンティス	1		HPO					
効果：	とどめの一撃を無効							
フェイス：セフィロス	1							
効果：	任意の能力基本値2つを+1							
ウォータースイム	1							
効果：								
アンチトラップ	1							
効果：								
クローズオフ	1							
効果：								
ストライダー	1							
効果：								
シニスター	1		セットアップ				シーン1回	
効果：	4点以下のフェイトを消費。消費したフェイト1点に付きHPを100回復							
シックスセンス	1							
効果：								
エリアサーチ	1							
効果：								
モンスターロア	1							
効果：								
ハンティング	1							
効果：								
フィッシング	1							
効果：								
ビジランテ	1							
効果：								
フェザー	1							
効果：								
ベアアップ	1							
効果：								
オンスロート	1							
効果：								
レストタイム	1							
効果：								
マジックキャンドル	1							
効果：								
マジカルハーブ	2							
効果：								
ホームンクルス	1						シーン1回	
効果：	4点以下のフェイトを消費。消費したフェイト1点に付きMPを50回復							
ファーストエイド	1							
効果：								

キャラクター名

“神罰者（ミリタント）” レイ

プレイヤー名

**所持品**

[illegible]