

キャラクター名	プレイヤー名				
“神罰者（ミリタント）” レイ					

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
ボーナス	22	21	21	4	4	4	4
クラス修正	2	3	2	0	1	0	0
他修正	2		2				
能力値	26	24	25	4	5	4	4

HP	566
MP	331
フェイト	20

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
胸部	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					
総計(左)			40	131	22	86	25	34	36
総計(両)									m
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
トラップ探知	5		5 + 3 d	
トラップ解除	24		24 + 3 d	
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	
鍊金術判定			+ 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	★	-	パッシブ	-	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			
ボルテクスマスター	1	-	効果参照				自動成功	
効果：								
アークスマスター：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			
スラッシュプロウ	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			
シールドスマッシュ	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+6D 攻撃力：392+30D
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→スラッシュプロウ
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+6D 攻撃力：745+32D→292+20D
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＆ボルテクスマスター→フルスイング→ヘビーアタック→ストラグルクラッシュ→スラッシュプロウ（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+6D 攻撃力：745+32D→292+20D→292+20D
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＆ボルテクスマスター→フルスイング→ヘビーアタック→戦鬼→スラッシュプロウ（1発目）&ピアシングストライク（2・3発目）

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

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

【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

■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

■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