キャラクター名
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**	21
サポートクラス	プリーチャー	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**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	36	31	30	8	8	8	9
ボーナス	12	10	10	2	2	2	3
クラス修正	3	2	1	1	0	1	0
他修正	1						
能力値	16	12	11	3	2	3	3

HP	227
MP	133
フェイト	10

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	伝承武器	至近	-1	CL+6	0	0	0	0	0
左手	童子切			23					
頭部	無垢の帽子								
胴部	伝承武具(S3)				-1	CL+5			-1
補助	キングキマイラの翼					5	2		
装身具	アバトのたてがみ					3	3		2
能力値			12	0	11	0	3	13	21
スキル									
その他						1			
総計(右)			11	0	10	9	8	13	22 m
総計(左)			12	23					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ウェポンケース	
伝承刀	
ローグチャリオット	

現在重量： 10		
最大重量： 36	所持金： 500	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	3	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+[SLd]								
アームズマスタリー:刀	1	-	P	-	自身	-		
効果：								
スピリット・オブ・サムライ	2	-	P	-	自身	-		
効果：								
グランススラッシュ	1	2	BoDR	-	自身	自動	刀	
効果： 武器攻撃ダメを任意属性魔法ダメに変更								
カバーリング	1		BoDR					
効果：								
カバームーブ	1		〈カバーリング〉					
効果：								
スマッシュ	1		Mi					
効果：								
トルネードブラスト	1		Ma					
効果：								
フルスイング	1							
効果：								
トレーニング:筋力	1							
効果：								
パラディオンⅠ	1							
効果：								
パラディオンⅡ	1							
効果：								
オンスロート	1							
効果：								
効果：								

アバトのたてがみ（装身具）重量1ーーーーーーーーーーーーーー
【P】頭部と同時に装備しているとき有効。物防+3/魔防+3
【DR前】アバトのたてがみ：ラウンド1回。頭部と同時に装備しているとき有効。至近の対象は[護衛]（カバーリング）を使用することができる。
【カース】ゴブリンから受ける攻撃+10
【EXドロップ】キングキマイラの翼
種別：防具□Lv：10□□重量：4□□回避修正：+1
物防：+5□魔防：+2□移動修正：+2□装備部位：補助防具
価格：購入不可□クラス制限：ー
効果１：パッシブ。装備者の受ける<火><水><風><地>属性魔法ダメージは[魔法防御力]を+20してダメージを算出する。さらに、クリンナッププロセスに装備者のHPを20点回復する。ラウンド進行中でない場合、シーン終了時に30点回復する。
効果２：パッシブ。飛行状態になる。登場する際、効果を適用するか選択すること、この効果の適用と解除はムーブアクションで宣言する。
カース：装備した場合、この防具を外すことができない。この効果はシナリオ終了まで持続する。