キャラクター名
パスカル・ウェーレイン

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	13
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	13
種族	ヴァーナ			**境遇**	天啓
出自（効果）	闘士			**目標**	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	24	24	24	6	18	6	8
ボーナス	8	8	8	2	6	2	2
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	11	11	9	2	6	3	2

HP	158
MP	83
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	三日月宗近	至近	-1	20	0	0	0	0	0
左手									
頭部	銘オキサト朱漆塗兜				0	7	4		
胴部	銘オキサト黒糸威胴丸				-1	10			0
補助	銘オキサト黒糸威小具足					6	2		0
装身具	羅刹の鞘								
能力値			11	0	9	0	3	15	16
スキル			3	10		6	3	1	8
その他	剣鬼の鍔、リンク装備			7					
総計(右)			13	37	8	29	12	16	24 m
総計(左)			14	17					
総計(両)									
ダイス数			3 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	6	2	1	9	+ 3 d
トラップ解除	11			11	+ 3 d
危険感知	6	2	1	9	+ 3 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ポーションホルダー	
異次元バック	
剣鬼の鍔	

現在重量： 1		
最大重量： 58	所持金： 24550	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
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+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+[SLd]								
アームズマスタリー：刀	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 刀を使用した命中判定に+１Ｄ								
オートガード	3	3	パッシブ	-	自身	-		
効果： 物理防御+ＳＬ×2、魔法防御+ＳＬ								
スピリットオブサムライ	5	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 刀をＳＬ個取得								
スラッシュブロウ	3	3	ダメージ	-	自身	自動成功	Ｓ１	
効果： ダメージ+ＳＬ×2D								
トゥルーアイ	★	4	ダメージ	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃力÷２								
ボルテクスアタック	★	-	ダメージ	-	自身	自動成功	Ｐ１	
効果： 対象単体ダメージＣＬ×１０								
インサイトブレイド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃命中+3								
トゥーハンドアタック	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 刀を両手持ちにする　攻撃力+ＳＬ*2								
リバウンドバッシュ	★	3	バッシュ	-	自身	自動成功	両使用	
効果： バッシュの単体・武器を範囲（６対）射程：至近に変更する								
ファーストストライク	★	4	セットアップ	-	自身	自動成功	Ｓ１	
効果： 命中判定で1個以上6が出た場合クリティカル								
ストラグルスラッシュ	★	10	メジャー	-	自身	自動成功	両使用	
効果： 武器攻撃を2回　バッシュコストは使用しない								
バーストスラッシュ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 命中判定でクリティカルの場合相手物防魔防0として扱う								
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	Ｐ１	
効果： 使用したボルテクスアタックの使用回復								

闘士であった父親と共にグランフェルデンで暮らしていた。
母親は物心つく前からおらず、父親からの愛を一身に受けて育てられた。
５年前、グランフェルデンの街で見かけた球蹴りをしてる青年（蓮）に興味を持ち、時々遊びに行っているうちに親しくなった。
その青年の活躍に感銘を受けたのか本人も時々青年にサッカーと剣術（剣道）の練習を受けていた（蓮は戦ってる中の癒しで遊んでいた感じ）
ノノとはその時に知り合っており、本人も時々「九尾の銀狐亭」へ顔を出していた。
やんちゃな性格なせいか遊びキズが絶えなく父親を心配させていたため、蓮からたしなめられたこともあるが、本人のそんな性格ゆえに
連ともすぐに打ち解けることができた。
連が帰った後は本人も冒険者として生計を立てている（父親が闘士になるのをひどく嫌がったのもある）

ダメージ計算　フルスイング使用時攻撃力+97 フルスイング+ボルテクスアタック 265　スラッシュブロウ使用時ダイス+15ｄ
ストラグルスラッシュ
消費ＭＰ13+7+3
1回目　6d+57　2回目　8d+57

バッシュ+リバウンドバッシュ
消費ＭＰ10+7+3
8d+57

キャラクター名
パスカル・ウェーレイン

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
フルスイング	3	7	マイナー	-	自身	自動成功	ＳＬｖ	
効果：	メインプロセス終了まで武器攻撃力２倍							
グレートバースト	2	10	命中判定	-	自身	自動成功	ＰＬｖ	
効果：	命中判定で振ったダイスの内1個の目を６に変更する							
バトルコンプリート	2	7	判定直後	-	自身	自動成功	ＳＬｖ	
効果：	命中判定直後に使用し判定を振りなおす							
ストームアタック	1	-	パッシブ	-	自身	ー		
効果：	スラッシュブロウの効果＋SL*3d							
ラディアントエッジ	★	-	アイテム	-	-	効果参照		
効果：	種別刀の攻撃力＋５							
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	白兵攻撃ダメージ＋筋力							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	危険感知判定＋１ｄ							
アースノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	使用条件：アーシアンのスキルを取得・使用可能							
トレーニング（器用）	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	基礎器用+3							
トレーニング（俊敏）	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	基礎俊敏+3							
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	トラップ探知+1d　失敗してもトラップ発動無し							
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	携帯品の重量制限が筋力×２							
サッカー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	移動力+3							
トレーニング（筋力）	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	基礎筋力+3							
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	トラップ解除+1ｄ							
ワイルドセンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	感知+2							

キャラクター名
パスカル・ウェーレイン

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
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	最大ＨＰ+ＣＬ							
トレーニング（感知）	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	基礎感知+3							
イクイリップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備重量制限+5							
イミューンウェイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	移動補正0未満の場合±０にする							
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	スキルに対する精神判定+1d							
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								