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	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	21
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**	慈愛

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	31	32	30	6	21	6	8
ボーナス	10	10	10	2	7	2	2
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正					2		
能力値	13	13	11	2	9	3	2

HP	241
MP	131
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	童子切	至近	0	23	0	0	0	0	0
左手	紅鋼の腕					10	2	-2	
頭部	紅鋼の兜		2		-2	8	2	3	0
胴部	紅鋼の銅				-3	15	3		0
補助	紅鋼の小具足					7	0		0
装身具	紅鋼の鞘					7	5		
能力値			13	0	11	0	3	20	18
スキル			3	23		6	3	1	8
その他	剣鬼の鍔、リンク装備			17					
総計(右)			18	63	6	53	18	22	26 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			4 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	9		1	10	+ 3 d
トラップ解除	13			13	+ 3 d
危険感知	9		1	10	+ 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	童子切
異次元バック	童子切
剣鬼の鍔	童子切
ハイMPポーション	
聖水	
ハイHPポーション	
刀魂・陰	
刀魂・火	
グレートMPポーション	
グレートHPポーション	
童子切	

現在重量：	66		
最大重量：	72	所持金：	59626
		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							
スピリットオブサムライ	5	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	刀をSLv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+SLv×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+SLv*2							
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							
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							
フルスイング	3	10	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	3	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							

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）

通常攻撃時　63+13=70
ダメージ計算　ストラグルスラッシュ常時使用(ダイス1回目7d　2回目9d　消費MP10)
スラッシュブロウ使用時　MP+3　15d+32
フルスイング+スマッシュ(ファストセット)　攻撃力　129+13+13=156　消費MP　10+10+6+5=31
フルスイング+レイジ(ファストセット)　　攻撃力　129+13+40=183　消費MP　10+10+6=26
フルスイング　攻撃力129　消費MP　10+10=20

最大火力　消費MP　10+10+6+3=29
使用スキル　フルスイング+レイジ(ファストセット)+スラッシュブロウ+ボルテクスアタック+デッドリーアタック
ダイス　24d
ダメージ　129+13+40+210+32=424

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
バトルコンプリート	3	7	判定直後	-	自身	自動成功	SLv	
効果：	命中判定のダイスを振りなおす							
ストームアタック	3	-	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							
オートガード	3		パッシブ	-	自身	-		
効果：	物理防御+SLv×2、魔法防御+SLv							
ファストセット	★	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	タイミングマイナーをムーブで使用							
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器ダメージ+筋力							
アームズロジック-刀-	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択した武器種の命中+1d							
レイジ	3	-	マイナー	-	自身	自動		
効果：	武器ダメージ+SL*10　使用後武器破壊							
アイシクルレイジ	1	-	レイジ	-	自身	自動成功	PLv	
効果：	レイジと同時使用　武器破壊を防ぐ							
マスタースピリット	4	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	刀の命中補正、行動補正+SL(最大±0)、武器攻撃力+SL+2							
デッドリーアタック	3	-	効果	-	自身	自動成功	PLv	
効果：	武器攻撃と同時使用　タイミング：リアクションのアイテム、スキル使用不可							
鬼の爪	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	命中判定でクリティカルした場合、SL*20							
残像の刃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :スラッシュブロウの効果を「ダメージ+SLv*2d+器用基本値」に変更する。スキル・アイテムによって与ダメージを軽減または0にすることはできない								
	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							

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
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								
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								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：危険感知判定+1d								
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：								