キャラクター名
アーネス・クライド

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	43
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**	24
種族	ヴァーナ			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	闘士			**目標**	闘争

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	55	53	60	6	14	9	12
ボーナス	18	17	20	2	4	3	4
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	21	20	21	2	4	4	4

HP	442
MP	316
フェイト	60

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	両星断星	至近	-1	43	0	0	0	-2	0
左手	両星断星	至近	-1	43				-2	
頭部	魔眼の兜		3	5	-2	15	5		-1
胴部	バトルマスター				-2	31	0		
補助	ブライドガントレット					12			
装身具	剣聖の鞘								
能力値			20	0	21	0	4	25	26
スキル	ハイパーゲイン			19		8	8	15	
その他	ツインブレイド		3	6					
総計(右)			25	73	17	66	17	36	25 m
総計(左)			25	73					
総計(両)			24	116					
ダイス数			4 d	5 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	20			20	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	
冒険者セット	ウェポンケース
異次元バック	両星断星
グレートMPポーション	両星断星
勇気のホイッスル	両星断星
勇気のホイッスル	グレートMPポーション
刀魂・雷霆	グレートMPポーション
刀魂・雷霆	蘇生薬
刀魂・雷霆	蘇生薬
刀魂・雷霆	
刀魂・雷霆	
グレートMPポーション	

現在重量： 58		
最大重量： 65	所持金： 241681	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
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
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]								
スピリッドオブサムライ	5		パッシブ		自身			
効果： SL本の刀を所持できる								
ツインブレイド	3		パッシブ		自身			
効果： 命中判定＋SL　ダメージ＋SL×2								
アームズマスタリー刀	1		パッシブ		自身			
効果： 命中＋１D								
インビジブルアタック	1	3	マイナー		自身	自動成功		
効果： 命中＋１D								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果： ダメージSL×2D								
レイジ	3		マイナー		自身	自動成功		
効果： 刀一本を犠牲にダメージ＋SL×10								
ボルテクスアタック	1		DR直後		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダメージ＋CL×10								
アウトストリップ	1	4	ムーブ		自身	自動成功		
効果： 移動しながら武器を装備できる								
トルネードブラスト	3	6	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	シーン1	
効果： CL+SL以下のモブエネミーを戦闘不能								
ツインウェポン	1		パッシブ		自身			
効果： 命中修正と行動修正を合計する								
バイオレントヒット	1		クリンナップ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ボルテクスの使用回数を１回増やす								
クロススラッシュ	1	6	メジャー		自身	自動成功		
効果： バッシュを2回行う。対象は同じか別々か選べる。バッシュ分のコストは免除								
アームズロジック刀	1		パッシブ		自身			
効果： 命中＋１D								

当てもなく旅をする風来坊

キルディア共和国メアンダール出身、そこから神聖ヴァンスター帝国を経由してパリス同盟のエルガル山付近まで旅をしていた所をアーシアンである「ユウナ」に出会う。

旅の途中でレベルが低い理由：遭遇するモンスターが既に負傷していたり、落石等で弱っていたりしていた。また、薬草を採るクエスト等では一切魔物に遭遇しない等で魔物と真剣勝負する機会が少なかった。
ユウナと出会ってからはそういうことがなくなった。

厄介事に自分から首を突っ込むことから困った人を放っておけない性格と勘違いされるが、本人は強い奴と戦いたいだけである。

正義感＋

孤独にならない限り、悪堕ちはしない。

夜会話ネタ
・強さを求める理由
・そもそも強さとは何か

攻撃：5D＋121（バッシュで＋5D）
(ピアシングストライクで＋３D)か(スマッシュブロウで＋15D+44)
(エンゲージ封鎖で＋２D)

キャラクター名
アーネス・クライド

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
パーフェクトボディ	1		戦闘不能			自動成功	シナリオ1回	
効果：	戦闘不能時、SL×20で復活する							
ディフェンスライン	1	15	リアクション	視界	単体	命中判定		
効果：	武器攻撃に対するリアクションで命中判定を行い、成功した場合自身への攻撃は失敗する							
バランスブレイク	1	5	ディフェンスライン成功時		自身		シーンSL回	
効果：	ディフェンスライン成功時、放心、スリップを与える							
ビルドアップフォース	5	3	マイナー		自身		シーンSL回	
効果：	ダメージに+20。DRを行うか、シーン終了まで持続							
グランスラッシュ	1	2	DR直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果：	属性を選択し、その属性の魔法ダメージに変更する							
スマッシュ	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果：	ダメージ+【筋力】							
ハイパーゲイン	1		パッシブ		自身			
効果：	ダメージ+【筋力】							
クロックアップフォース	1	9	セットアップ		自身	自動成功		
効果：	ビルドアップフォースを5回以下の任意の回数使用可能							
ストームアタック	3		パッシブ		自身			
効果：	スマッシュブロウにSL×3D追加							
インタラプト	1			視界		自動成功	シナリオ1回	
効果：	行動妨害(シーフの時のみ)							
ドッチムーブ	5	2				自動成功	盾非装備	
効果：	回避判定＋【SL+2】							
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果：	回避判定+１D							
イベイジョン	5	5				自動成功	シナリオSL回数	
効果：	回避判定のダイスの減少を無効にする							
ナイフパリー	1	3	DR直後		自身	自動成功	双装備、防御中1回	
効果：	ダメージー【装備している武器の攻撃力の合計】							
ピアシングストライク	3	5	DR直前		自身	自動成功		
効果：	ダメージ+(SL)D							
ファストセット	1	6	ムーブアクション		自身	自動成功		
効果：	マイナーアクションをムーブアクションで使用可能にする。							
クローズコンバット	1		パッシブ		自身			
効果：	エンゲージ封鎖された場合、ダメージ+2D							
リカバリー	1	3	クリンナップ		自身	自動成功		
効果：	バットステータスを1つ回復する							
メルトダウン	1	5		至近	単体	自動成功		
効果：	エンゲージを封鎖する。封鎖の対決判定に＋SL×2							
フルスイング	3	10	マイナー		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	白兵攻撃で使用している武器ひとつの攻撃力を2倍にしてダメージを算出する							
ツインアーツ	1		フルスイング時		自身	自動成功		
効果：	ツインウェポンで指定していない武器分の攻撃力を上乗せする							
ハイボルテージ	5		パッシブ		自身			
効果：	武器攻撃のダメージに+[SL]×4							

キャラクター名
アーネス・クライド

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
カバーリング	1	2	DR直前	20M		自動成功	防御中１回	
効果：	対象にカバーを行う							
カバームーブ	1	4	カバーリング時			自動成功	SL回	
効果：	カバーリングの射程を20Mにする							
デスペラード	5	6	セットアップ			自動成功		
効果：	武器攻撃ダメージ+[SL×5]　物理防御-50　効果はシーン終了かマイナーで解除宣言するまで継続							
バトルコンプリート	3	7	判定直後		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	命中判定を振り直す(ダイス数は変わらない)							
デスバウンド	5	4	デスペラード使用時		自身	自動成功		
効果：	行動値に＋[SL×3]　効果はデスペラード使用中は継続							
武の神髄	1		DR直前		自身	自動成功		
効果	:武器攻撃によるダメージロールと同時に使用する。そのダメージロールでフェイトを使用してダイスを増やした場合、フェイト1点につき、ダメージロールが+5Dされるようになる。							
異才:ナイト(インバルネラブル)	1		DR直後		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。							
戦鬼	1	フェイト3点	メジャー			自動成功		
効果	:フェイト3点消費。<<バッシュ>>による武器攻撃を3回行う。この<<バッシュ>>はコストを消費せず、「対象:単体」となる。同じ対象に複数回攻撃しても、別々の大衆を1回ずつ、あるいは2回と1回に分けて攻撃してもよい。							
刹那の返し	1	20	効果参照	至近	単体	自動成功		
効果	:対象が行った武器攻撃に対するリアクションと同時に使用する。そのリアクションの結果にかかわらず、対象に[CL×3]点のHPロスを与える。							
残像の刃	1		パッシブ		自身			
効果	:<<スラシュブロウ>>1で取得可能。<<スラッシュブロウ>>の効果を「SL×2D+器用基本値」とする。さらにこのダメージは軽減できず、ダメージを0に変更することもできないに変更する。							
異才:ナイト(アラウンドカバー)	1	4	カバーリング		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果	:(カバーリング) と同時にしよする。同じエンゲージにいる任意の複数のキャラクターにカバーを行う。カバーされたキャラクターはダメージを受けることなく、あなたはカバーによって受けるダメージは、ひとり分のダメージでよい。もしあなたも対象になっていた場合、最終的なHPダメージを2倍にして受けること。							
異才:ナイト(ファイナルガード)	1		クリンナップ				シナリオ1回	
効果：	すでに使用した<<インバルネラブル>>の使用回数を1増やす							
死神の手	1		マイナー			自動成功	シナリオ1回	
効果：	ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに＋あなたの【最大HP】-あなたの現在の【HP】する。							
修羅	3		効果参照		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果	:武器を使用した命中判定と同時に使用する。その判定でフェイトを使用してダイスを増やした場合、フェイト1点につき、判定にさらに＋１Dする。							
次元断	2	20	ムーブアクション		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	エンゲージしていない対象にも白兵攻撃を行うことが可能となる。その攻撃は「射程:視界」となる。							
守護者降臨	1	12	DM直前			自動成功	ラウンド1回	
効果	:対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない。また、カバーを行うことができないスキル、パワー、アイテムを使用されていても、カバーを行うことができる。							
獣の気	1		ムーブ			自動成功	シーン1回	
効果	:あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクション判定は6の目の数に関わらずクリティカルしない。スキルやアイテムの効果によっても、クリティカルしない。この効果はメインプロセス終了まで持続する							
戦士の挑戦	3		イニシアチブ		自身	自動成功	シーン1回	
効果	:使用する際に、「射程:視界」のキャラクターから一人選択せよ。選択したキャラクターのみを対象とする武器攻撃に有効。その攻撃ダメージに+［SL×10］する							
致命の技	1	10	DR直後			自動成功	ラウンド1回	
効果	:あなたが行った武器攻撃のダメージロールの直後に使用する。そのダメージロールで振ったダイスのうち、任意の数のダイスを振り直す							
ラディアントエッジ	1		パッシブ					
効果：	あなたが所持している「種別:刀」の武器全ての攻撃力に＋５する							
トゥルーアイ	1	4	DR直後		自身	自動成功	防御中1回、刀装備	
効果	:ダメージ軽減を行う。あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-【武器の攻撃力÷2】する。（スキルなどで武器の攻撃力が上昇している場合、それらを加えた後に÷2する）							
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果：	危険感知＋１D							

キャラクター名
アーネス・クライド

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	1							
効果： 筋力＋3								
シックスセンス	1		パッシブ		自身			
効果： 奇襲攻撃で－１Dされない								
ブロウストライカーⅠ	1		イニシアチブ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： フェイト1使用でスラッシュブロウ再度使用								
インテンション	1		パッシブ					
効果： 最大MP＋CL								
トレーニング精神	1							
効果： 精神+3								
ストロングアームⅠ	1						ラウンド1回	
効果： トラップ解除判定、またはトラップによる判定の直前に使用する。フェイト1点消費。その判定を【筋力】判定で代用判定する。								
ストロングアームⅡ	1							
効果 :ストロングアームⅠの効果を「判定の直前に使用する。フェイトを1点消費。その判定を【筋力】判定で代用判定する」に変更する。								
トレーニング器用	1							
効果： 器用＋３								
トレーニング敏捷	1							
効果： 敏捷＋３								
トレーニング幸運	1							
効果： 幸運＋３								
トレーニング感知	1							
効果： 感知＋３								
スピードアタッカーⅠ	1		セットアップ					
効果：								
スピードアタッカーⅡ	1		フリーアクション		自身	自動成功		
効果 :フェイト1点消費。あなたのいるエンゲージを封鎖する。また回避判定に+1Dする。この効果はあなたのいるエンゲージに敵キャラクターが存在している間、持続する								
スピードアタッカーⅢ	1		効果参照					
効果： 武器攻撃と同時に使用する。フェイト1点消費。その攻撃で与えるダメージが貫通ダメージに変更される								
ブロウストライカーⅡ	1		フリーアクション		効果参照	自動成功		
効果 :フェイト1点消費。あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクション判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ブロウストライカⅢⅠ	1		パッシブ		自身			
効果： フェイトを使用して武器攻撃のダメージダイスを増やす際、フェイト1点毎にダイスを2個増やす								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								