キャラクター名
ライ・ゴードン

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	41
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	22
種族	ヒューリン			**境遇**	裏切り
出自（効果）	傭兵			**目標**	波乱万丈

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	55	48	12	9	12	53	15
ボーナス	18	16	4	3	4	17	5
クラス修正	3	2	1	0	0	2	0
他修正							
能力値	21	18	5	3	4	19	5

HP	480
MP	298
フェイト	43

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ブラックフィンガー	至近	0	28	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	魔眼の兜					15	5		-1
胴部	戦鬼の鎧				-3	27	3		-5
補助	フォースバックラー				1	11	0		-1
装身具	武神の帯								
能力値			18	0	5	0	19	9	26
スキル	ハードアックル,アイアンフィスト,ハイパーディング,ハイボルテージ,コンバットマスタリー,装備の鼓動,ウェポンルーラー,防御のバッシブで命中+3, ダメージ+3		10	85		9			
その他	武神の帯			10					
総計(右)			28	123	3	62	27	7	19 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			4 d	5 d	2 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	18			18	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 3 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	ハイMPポーション
野営道具	
ハイMPポーション	ハイMPポーション×10
勇気のホイッスル	グレートMPポーション×2
強心丹	グレートMPポーション×2
万能薬	グレートMPポーション×5
万能薬	グレートHPポーション×10
万能薬	
ハイMPポーション	

現在重量：	56		
最大重量：	82	所持金： 3050285	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	5	4	メジャー	武器	単体	命中	5	
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象:単体」に変更、ダメージに+[CL×10]する								
アームズマスタリー:格闘	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 武器を使用した命中に+1Dする。ただし、複数アームズマスタリーは同時に適用できない								
マインドアデプト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 精神に+2する								
ハードマッスル	3	-	パッシヴ	-	自身	-	3	
効果： 物理防御力に+SL×3する								
バイタルフォース	5	1	マイナー	-	自身	自動成功	5	
効果： ダメージ増加を行う。武器攻撃ダメージに+(SL)Dする。メインプロセス終了まで持続する。								
ストロングスタイル	5	1	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	5	
効果： 白兵攻撃のダメージに+(SL)Dする。ラウンド終了まで。								
ソウルフィスト	1	2	メジャーアクション	20m	単体	命中判定	5	
効果： 白兵攻撃。その攻撃は無属性魔法ダメージになり、ダメージに+SL×2する。エンゲージしていない射程内にも白兵攻撃可能。								
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	1	
効果 :攻撃を受けた直後使用可能。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える(最大あなたの[最大HP])								
メタルマッスル	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： ストロングスタイル5で取得。武器攻撃のダメージに+2Dする。								
インデュア	1	3	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果： 防御中1回。バッドステータスを受けた直後使用。受けたバッドステータスを全て回復する。								
アイアンフィスト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 武器攻撃のダメージに+精神する								
スラッシュブロウ	3	3	ダメージロール直前	-	自身	自動成功	3	
効果： シーン1回。ダメージロール直前に使用。その攻撃のダメージに+SL×2Dする。								
アームズロジック:格闘	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 武器を使用した命中に+1Dする。ただし、複数アームズロジックは同時に適用できない								

とある人物に裏切られ、そいつを倒す(復讐)するために冒険者となり情報収集している。

エルーラン王国にあるログレスという国の傭兵部隊として日々を過ごす。だが、ある時雇い主の領主を護衛中に信頼していた仲間の人物が裏切り、罠に嵌められ自分以外が命を落とす。その人物に復讐するため、彼はただただ旅をしていた。街を訪れてはその人物の情報を聞くだけ回るのみ…

しかし、一人での行動には限界があり、情報を集められるところが欲しかった。ならば冒険者だ、ということになりグランフェルデンへ向かう。
どんな些細なことでも良い。あの女を…あの剣士を見つけて俺が倒さねばならん。

ライは戦争孤児であり、両親は戦死している

その後、エルーランにある孤児院に引き取られるが、「自分が強くならなければ何も守れない」と思い傭兵へ志願。
国の影に10代前半から所属していた。

ギルドメンバーの印象
リーゼロッテ・ユーヴェンス:強い意志と冷静に周りを見れる判断力を評価している。上に立つ者であると考えている。信頼度:大
ソフィア・イェルヴィ:彼女の知識には助けれることが多い、魔法に関しても腕は確か。そこだけは信頼:大、人としての信頼:中
カケル・カゼハヤ:まだまだひよっこだが、認めてやらんでもない　信頼:小

力の泉:クロススラッシュ 12→6
力の泉Ⅱ:ディフェンスライン 15→8

以前SW単発で使ったキャラのリメイクです。

キャラクター名
ライ・ゴードン

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
クロススラッシュ	1	6	メジャーアクション	-	自身	自動成功	1	
効果： バッシュによる白兵攻撃を2回行う。バッシュのコストは消費せず、対象:単体となる。対象は別々にしても良い								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果： ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージ+[筋力]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ハイパーゲイン	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： <スマッシュ>1で取得可能。武器攻撃のダメージに+[筋力]する。								
ハイボルテージ	5	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL×4]する								
レイザーシャープ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： CL5以上で取得可能。武器攻撃のダメージに+1Dする								
コンバットマスタリー	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 装備している武器を使用した命中判定の達成値に+2する								
バイオレントヒット	1	-	クリンナッププロセス	-	自身	自動成功	1	
効果： すでに使用した<<ボルテクスアタック>>の使用回数を1回増やす。								
ファストセット	1	6	ムーヴアクション	-	自身	自動成功	1	
効果：「タイミング:マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーヴアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない								
ストームアタック	4	-	パッシヴ	-	自身	-	3	
効果： <<スラッシュブロウ>>の効果に+「SL×3D」する。								
ディフェンスライン	1	8	リアクション	視界	単体	命中	1	
効果 :対象が行った武器攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定を行う。この対決に勝利した場合、対象が行ったあなたへの攻撃は失敗になる								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	5	
効果 :ダメージ増加を行う。武器攻撃ダメージに+[SL×3]する。ただし、あなたが行うリアクション判定に-1Dする。マイナーで解除するか、シーン終了まで持続する								
クールランニング	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： <バーサーク>5で取得。バーサークの「あなたが行うリアクション判定に-1Dする」という効果を受けない。								
エソテリカ:モンク	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： CL10以上で取得可能。選択したクラスのコストを-2(最低1)にする								
ワンオンワン	1	10	セットアッププロセス	至近	単体	自動成功	1	
効果 :あなたは、あなたのいるエンゲージに複数のキャラクターがいても、決戦状態を作ることができる。この時、決戦状態にの対象となるキャラクターを1体指定すること。他のキャラクターがエンゲージに突入しても、あなたが作った決戦状態は解除されない。また、あなたが行うすべての攻撃を「対象:単体」に変更する。								
エキサイトバトル	5	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
効果： 決戦状態のみで使用可能。白兵攻撃のダメージに+「SLD」する。								
残像の刃	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
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。								
武技の極地:格闘	3	-	パッシヴ	-	自身	-	3	
効果 :取得する際に武器の「種別」から一つ選択せよ。選択した「種別」の武器を使用した白兵攻撃のダメージに+[SL×7]する。他の<<武技の極地:〜〜>>を取得できなくなる。								
オーバードライブ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： <<バーサーク>>の効果に「武器を使用した命中判定に+1Dする」を追加する。								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	5	
効果 :シナリオ1回。あなたの戦闘不能を回復し、さらに【HP】を[SL×20]点にする。あなたが未行動だった場合、行動済みにならない。								
クラン=ベル・スタイル	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果 :ラウンド進行終了時に使用する。【HP】が[【最大HP】÷2]点未満の場合、【HP】を[【最大HP】÷2]点にする。また、戦闘不能から回復した場合も、【HP】を[【最大HP】÷2]点にする。								
クロースコンバット	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： あなたが封鎖されているエンゲージにいる時に有効。白兵攻撃のダメージに+2Dする。								
異才:ナイト(インバルネラブル)	1	-	DR直後	-	自身	自動成功	1	
効果： シナリオ1回。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。								

キャラクター名
ライ・ゴードン

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
武の神髄	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
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。								
戦鬼	1	-	メジャー	-	自身	自動成功	1	
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。								
不屈の闘志	2	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	3	
効果： シナリオ1回。HP回復を行う。【HP】を[SL×100]点回復する。								
戦士の挑戦	3	-	イニシアチブプロセス	-	自身	自動成功	3	
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。その攻撃のダメージに+[SL×10]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
異才:ナイト(ファイナルガード)	1	-	クリンナッププロセス	-	自身	自動成功	1	
効果： シナリオ1回。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								
モアタフネス	3	-	パッシヴ	-	自身	-	3	
効果： 最大HPにSL×5する								
ウェポンルーラー	5	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
効果： 武器を使用した命中判定に+[SL+1]する。								
ビルドアップフォース	5	5	マイナー	-	自身	自動成功	5	
効果 :シーンSL回。ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+20する。複数回使用することで、効果は重複する。この効果は武器攻撃のダメージロールを行うか、シーン終了まで持続する。								
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	1	
効果： <<ビルドアップフォース>>5で取得可能。<<ビルドアップフォース>>を、5回以下の任意の回数まで同時に使用可能。								
刹那の返し	1	20	効果参照	至近	単体	自動成功	1	
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。								
ペネトレイトブロウ	1	6	メジャー	武器	単体	命中	1	
効果： 対象に白兵攻撃を行う。その攻撃のダメージロールでは対象の[物理防御力]と[魔法防御力]を0とみなしてHPダメージを算出する。								
致命の技	1	10	DR直後	-	自身	自動成功	1	
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。								
獣の気	1	-	ムーブ	-	自身	自動成功	1	
効果 :シーン1回。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の目の数にかかわらずクリティカルしない。また、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。								
異才:ナイト(フロンタルアサルト)	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果： シーン1回。武器攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+[筋力基本値]する。								
デストロイヤー	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： オブジェクト破壊する時のダメージ+2Dする。ただし、破壊不可のオブジェクトを壊すことはできない								
アスレチック	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 登攀や跳躍を行う筋力判定に+1Dする								
バイタリティ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 最大HPに+CLする。インテンションと一緒に取得できない								
トレーニング:感知	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 選択した能力基本値を+3する								
トレーニング:器用	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 選択した能力基本値を+3する								
ストリートワイズ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 情報収集を幸運判定で行い+1Dする								
トレーニング:精神	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 選択した能力基本値を+3する								
トレーニング:筋力	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 選択した能力基本値を+3する								

キャラクター名
ライ・ゴードン

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:幸運	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 選択した能力基本値を+3する								
フックダウン	1	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	-	1	
効果： シーン１回。[種別:ポーション]のアイテムを一個使用する。								
ブロウストライカーⅠ	1	-	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	-	1	
効果： ウォーリア、シナリオ1回。フェイト1点消費。既に使用した<スラッシュブロウ>の使用回数を1増やす								
リサーチ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： [感知]判定で行う情報収集の判定+1Dする								
サーチリスク	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 危険感知判定に+1Dする								
イクイップリミット	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 装備しているアイテムの重量制限に+5する								
エンラージリミット	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 携帯品の重量制限が[筋力基本値×2]になる								
ベアアップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする								
トラッキング	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1Dする								
シックスセンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行える								
ビジランテ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果 :隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の感知判定に+1Dする								
ブレイクフォール	1	-	効果参照	-	自身	-	1	
効果： 落下によるダメージロールの直前に使用する。落下によって受けるダメージを-1Dする								
ストロングアームⅠ	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	1	
効果 :ラウンド1回。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】判定で代用する。								
ストロングアームⅡ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果 :CL4以上、<<ストロングアームⅠ>>1で取得可能。<<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】判定で代用する」に変更する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								