

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	5
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	27歳未満、27歳以上の場合は設定可能
種族	アーシアン			境遇	勇者
出自(効果)	孤立無援			目標	革命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	12	12	9	9	9	8
ボーナス	6	4	4	3	3	3	2
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	8	6	5	3	3	4	2

HP	71
MP	46
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	村正	至近	-1	12	0	0	0	0	0	
左手	村正	至近	-1	12	0	0	0	0	0	
頭部	クロスヘルム	/			-1	3				
胸部	軍用プロテクター《初期取得》	/			-1	8			-3	
補助	スポーツシューズ《初期取得》	/				1			2	
装身具	金剛の鞘	/				3				
能力値				6	0	5	0	4	8	13
スキル			3	6		4	3	5	5	
その他										
総計(右)				8	18					
総計(左)				8	18	3	19	7	13	17
総計(両)				7	30				m	
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	
MPポーション×3[一般スキル]	
MPポーション*3	
ハイMPポーション*2	
HPポーション*2	
ハイHPポーション	
万能薬	
冒険者セット	
ベルトポーチ	

現在重量: 19  
 最大重量: 20  
 所持金:  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
アーシアン: 事故	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする							
スラッシュブロー	2	3	DR直前	-	自身	自動成功	3	
効果:	シーン1回。武器攻撃のDR直前に使用する。ダメージロールに+[SL*2d]							
トゥルーアイ	1	4	DR直後	-	自身	自動成功	1	
効果:	防御中1回。DR直後に使用し、ダメージに-[武器攻撃力/2]する。							
フェイタルブロー	1	6	マイナー	-	自身	自動成功	3	
効果:	ダメージ増加をする。武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。1点でもダメージを与えたら、メインプロセス終了まで、放心させる。							
トルネードブラスト	1	6	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	3	
効果:	シーン1回。武器攻撃を行う。その対象のCLが[CL+SL]以下のモブエネミーの場合ならダメージを与えず、即死させる。							
アーマーブレイク	5	5	メジャー	武器	単体	命中	5	
効果:	対象に武器攻撃を行う。ダメージを与えない代わりに対象の物理防御力を-(SL*4)する。							
トゥルーブレイク	1	5	アーマーブレイク	-	自身	自動成功	1	
効果:	アーマーブレイクと同時に使用する。その攻撃のダメージを貫通攻撃にして対象に与える。							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果:	シナリオ1回。武器攻撃と同時に使用する。対象を単体に変更し、ダメージに+[CL*10]する。							
スピリット・オブ・サムライ	2	-	アイテム	-	自身	-	5	
効果:	種別: 刀の装備をSL個取得する。							
アームズマスタリー: 刀	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果:	刀装備時、命中判定に+1Dする。							
ツインブレイド	3	-	パッシブ	-	自身	-	4	
効果:	右手と左手に刀装備時に命中判定+SL、ダメージに+SL*2する。							
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	物理防御+2、魔法防御+1する。							
トレーニング: 筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	筋力基本値+3する。							
最強流派	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	ツインブレイドのSL,SL上限を+1する。他の流派に負けてはいけない。							
勇猛の誓い	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	自身の行動値、移動値に+5する。エンゲージの離れた相手を攻撃してはいけない。							

光の勇者。その正体はとある世界の軍事帝国の第三十七代総統閣下であった。現在はその当時の記憶は抜け落ちており、彼がまだ大佐であった時の記憶しか残ってはいない。その記憶すらもうやむやで自身がなぜこちらの世界に来たのかもわからないので現在調査中である。原因は27歳の時に、とある出来事で敗北し、その時の衝撃でこちらの世界に落ちてくるも、記憶を失ってしまった。その頃たまたま通りかかった老人に拾われ、生きるための術として剣技を習い、持ち前の精神力と根性で免許皆伝まで至る。老人の死後、29歳の時に世界中を回り、旅をした。31歳の時に、記憶の一部が戻り、自分のしたいことを思い出した。「民や民衆の幸福、悪の誅罰」。それを思い出した彼はもう立ち止まらない、壊れるまで、砕け散るまで、それが「勝者」の責務ゆえに。この世界の腐敗をすべて取り除くため、今日も誰かのために戦い続ける。旧世界の技術による肉体改造により、1週間は眠らず、又何も食わずに戦い続けられる。

「罪には罰を、悪には裁きを、奪われた希望には相応しい闇と嘆きと絶望を、正義の味方は程遠く、もはや目指したいとも思っておらん。資格もない。俺はその逆、邪悪を滅ぼす死の光に！悪の敵に成りたいのだ！！」

今後メモ  
 この後、バーサーカーに転職し、色々取る。その後、ウォーロードに転職しツインソード、フルスイングをとる、称号はハイライダーで武器の強化をする。最終的にエクセレントに行き、ゆっくりと光の勇者の道を歩ませる。

