

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	女性
称号クラス				年齢	19
種族	ヒューリン			境遇	渡来
出自(効果)	騎士			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	20	18	9	8	9	12	9
ボーナス	6	6	3	2	3	4	3
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正	1						
能力値	9	8	4	2	3	5	3

HP	73
MP	49
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									
頭部	鉢金					3			-1
胴部	胴着					7			
補助	パワーリスト					4			
装身具	修羅の鞆								
能力値			8	0	4	0	5	7	14
スキル	コンバット ルーラー サクセッション フェイス		4	3					
その他	修羅の鞆		1	1					
総計(右)			11	16					
総計(左)			12	4	3	14	5	7	13
総計(両)									m
ダイス数			3 d	3 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	8			8	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 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	
HPポーション	
聖水×2	
MPポーション×2	

現在重量:	14	所持金:	11	預金・借金:	743
最大重量:	40				

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		
効果:	武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]							
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動		
効果:	メインプロセスで行う白兵攻撃のダメージに+[筋力]							
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果:	「種別: 刀」の武器をSL個取得できる。これは自PCのみ使用できる							
アームズマスタリー: 刀	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	「種別: 刀」による命中判定に+1D							
スラッシュブロー	3	-	Dロール直前	-	自身	自動		
効果:	Dロールに[(SL×2)D]追加							
コンバットマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	武器を使用した命中判定に+2							
ボルトクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動		
効果:	ダメージ+[CL]シナリオ1回制限							
ウェポンルーラー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	装備している武器の命中に[SL+1]							
ファーストストライク	1	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果:	武器攻撃の命中判定にて、一つでも6が出た場合にその攻撃をクリティカルとする							
レイザーシャープ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	武器攻撃のダメージロールに+1D							
プレドミナント	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	攻撃対象が「分類: 妖魔、魔族、魔獣」のエネミーの場合、武器攻撃のダメージを+4する							
アスレチック	1							
効果:								
エンラージリミット	1							
効果:								
トレーニング: 筋力	1							
効果:								

神宮路 茜。
神宮路の一人娘にして、家流である神宮路流剣術を受け継いでいる少女。幼い日に父親を殺され。以来仇を討つべくして訓練に励んできた彼女は、遠い地に仇がいるとの噂を聞いてアハトの家に転がり込む形で渡来した。そのため、彼に対しては全幅の信頼を寄せている。

寡黙で人当たりもいいとは言えないが、不器用ながらも優しい一面をのぞかせたり根は年頃の少女らしく美味しいものや可愛いものに心奪われることもしばしば。(本人は隠しているつもり)

彼女の使う剣術、神宮路流剣術は相手の防御の上から力で叩き伏せる、剛の剣術である。

目の前で父の死を見た事によって心が壊れた状態にあるため、感情をうまく出すことができない。また仇を討つ事に執着しつつあるために、人を斬ったら自分はどうなるのか?という独自のフィルターを通して人を見ているため、信頼や好意といった感情すら受け取ることも、それを表すこともできずにいる。

・装備品変更

・一回目

売却: ハット(50)+バックラー(150)÷2=100+352(第一話報酬)+10(手持ち残金)=462

購入: 鉢金(250)+ポイントアーマー(200)-462=12(残金)

・二回目

