

キャラクター名	プレイヤー名
ストレイド・マイグラントバード	

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	9
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	モンク	性別	男
称号クラス				年齢	15
種族	ディーバ			境遇	放浪者
出自(効果)	不明			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	24	21	9	9	15	10	6
ボーナス	8	7	3	3	5	3	2
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	10	9	4	3	6	3	2

HP	114
MP	63
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	アウトレイジ(サクセション)	至近	-2	20	0	0	0	-3	0
左手									
頭部									
胴部	S1マジックスーツ				-3	13	2		
補助	センチネルガード				-1	6	3		0
装身具	勝利の護符						1		
能力値			9	0	4	0	3	10	15
スキル	アムズ、フリンジスイング、ウエポンルーラー、マシアー		2			2	1		
その他	狂戦士の鎖、戦士の環、名馬		1	3		1			15
総計(右)			10	23					
総計(左)					0	22	10	7	30
総計(両)									m
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	狂戦士の鎖
キャップライト	戦士の環
ランチボックス	“慈愛”の宝玉
野菜×5	“剛毅”の宝玉
	“賢明”の宝玉
ポーションホルダー	対抗:スリップのクリスタル
MPポーション×5	名馬
MPポーション×9	野菜×15
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	

現在重量:	23	所持金:	35	預金・借金:	
最大重量:	24				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ディーバ:ヒーロー	★	-	効果参照/マイニング	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果:	ダイスロールの直前。そのダイスロールに+3Dする。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。							
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]							
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果:	攻撃のダメージを受けた直後。受けたHPダメージと同じ値のHPロスを攻撃を行った対象に与える。							
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	1/防御中	
効果:	バッドステータスを受けた直後。その時に受けたバッドステータスを全て回復する。							
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果:	:武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。ただし、リアクションの判定に-1Dする。マイナーアクションで解除を宣言するかシーン終了まで持続。							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果:	武器攻撃と同時に使用。「対象:単体※」にしてダメージ+[CL×10]する。							
ソウルヒート	3	3	《バーサーク》	-	自身	自動成功		
効果:	[狂戦士化(SL+1)]Dを受ける。							
フリンジスイング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	[狂戦士化]を受けているときに有効。白兵攻撃の命中判定に+1Dする。							
アームズマスタリー:両	1	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果:	武器を使用した命中判定に+1Dする。							
ゴッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	武器攻撃のダメージを<無>属性魔法ダメージに変更。							
ゴッドフォース	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	武器攻撃のダメージに+4する。							
ランアフター	3	-	効果参照	至近	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果:	対象が1点以上のHPダメージを受けた時。対象に[装備している白兵攻撃に使用する武器ひとつの「攻撃力」]点のHPロスを与える。							
ウエポンルーラー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	武器を使用した命中判定の達成値に+[SL+1]する。							
ウエポンガード	1	4	DR直後	-	自身	自動成功	両装備、防中1回	
効果:	物理ダメージに-[武器の攻撃力÷2]する。							
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果:	白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。メインプロセス間持続。							

バッシュ、バーサーク、ボルテクスアタック、ソウルバスター、インデュア

世界がつまらないのは自分の問題と断じ、世界を面白くするために冒険の旅に出た少年。常に前向きかつ行動的、お人よしのお調子者で地元では有名なヤンチャ三昧の悪戯坊主。その実高い感受性と繊細な側面も併せ持っており、そういった感性があるからこそ世界をありのままに受け止められる根っからの冒険者気質。

昨日と同じ今日、今日と同じ明日。同じ日々を繰り返してきた娯楽も変化も、名すらないような寒村の出身。そんな閉じた世界にあって外の世界を強烈に望んでいたのは、自らも知らぬ半神の出自故か。手に武器を持つのは戦うためでも自分の身を守るためではなく、道を切り開くため。基本的に他者の存在ではなく自分の感情が行動原理な辺りはまだ年相応と云ったところか。

戦闘スタイルは本能に任せたり押し。それでいてモンクのスキルも扱えるのは強かな一面と心に秘めた臆病さの表れか？ 装備している武器は代々伝わる武器……、のカスタム品。修復と改造を繰り返された結果最早原型が失われた武器。時には大剣、時には槍、時には斧と種別すら変えられている有様。

コンセプトはやんちゃな男の子を演じている女の子、だけとお話の流れによっては勢いそのまま最後まで走り抜けるかも。あるいは重要な時にぽっきり折れてしまうのかも。どちらにせよその場の流れでなんかいい感じにやろう。あと出自については別に重要な要素ではないので設定されることはない。

