

キャラクター名 トーヤ・オーサカ (櫻坂 冬哉)	プレイヤー名
-----------------------------	--------

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	8
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	16
種族	アーシアン			境遇	渡来
出自 (効果)	現代人			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	26	26	16	17	16	22	16
ボーナス	8	8	5	5	5	7	5
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正			1				
能力値	10	10	7	5	5	8	5

HP	108
MP	71
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	村雨	至近	-4	38	0	0	0	0	0
左手									
頭部	クリスタルヘルム				-1	7			
胴部	ミスリルアーマー				-1	13			0
補助	げんじのこて				-3	4	1	-3	0
装身具	豪傑の証		1			5			
能力値			10	0	7	0	8	12	15
スキル			3			12	7		
その他								1	
総計(右)			10	38					
総計(左)			14	0	2	41	16	10	15
総計(両)									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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	理力符：光×2
バックパック	
ポーションホルダー	
冒険者セット	
HPポーション×2	
栄養ドリンク×2	
ハイMPポーション*3	
MPポーション*5	
フラッシュライト	
アスリートギア	
Iスマートフォン	

現在重量：	17	所持金：	40357	預金・借金：	
最大重量：	59				

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	★	-	パッシヴ	-	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							
バッシュ	3	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]							
目覚めの使者	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	全ての【能力基本値】に+CLする。							
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果：	カバーを行う。行動済みでもカバーでき、未行動時にカバーしても行動済みにならない							
カバームーブ	3	4	カバーリング	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：	《カバーリング》の射程を20mに延長する							
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	刀をSL個取得する							
トゥルーアイ	1	4	DR直後	-	自身	自動	刀装備・防御中1回	
効果：	受けるダメージを[武器の攻撃力/2]点軽減する。							
AM：刀	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	刀による攻撃の命中判定に+1D							
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回	
効果：	武器攻撃を行う。対象のCLが自身の[CL+SL]以下のモブの場合はダメージを与える代わりに戦闘不能 or 死亡にする。それ以外の場合は通常ダメージ							
トゥーハンドアタック	5	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	「装備部位：片」の刀を「装備部位：両」に変更し、攻撃力に[SL*2]する							
オートガード	5	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	【物理防御力】+[SL×2]、【魔法防御力】+SL							
インサイトブレイド	1	-	パッシヴ	-	自身	-	刀使用	
効果：	武器を使用した命中判定の達成値に+3 (計算済み)							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動	カールア、サガ回	
効果：	武器攻撃時に使用。その攻撃を「対象：単体」に変更し、ダメージに+[CL×10]する。							
ウェポンガード	1	4	DR直後	-	自身	自動	刀装備・防御中1回	
効果：	物理攻撃で受けるダメージを[武器の攻撃力/2]点軽減する。							
カルチャー：現代世界	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	現代世界の文化、習慣に関する【知力】判定に+1D							

爽やか馬鹿な男子高校生。
ある日、何の前振りもない純度100%の思いつきから津軽海峡横断水泳にチャレンジし、そのままパストラルに漂着した。知らない間に外国に流れ着いたのかと勘違いしたりしつつ、家に帰る方法を探し始める。

怪しげな古流剣術道場を開いている叔母から手解きを受けており、普通の高校生よりは多少動ける。弱やかな腕が生み出すゴリラ並みの握力で二刀を振り回す暴君のような姉(冬哉談)に巻き棄代わりにされているため、受けの技術はやたらと高いが、そもそも剣術の才能があまりない。

基本的に明るく朗らかで、どんな人間にも気さくに話しかけていくが、踏み込みすぎて避けられることもしばしば。

げんじのこて
種別:防具□レベル:5
重量:8□回避修正:-3
物理防御力:+[CL+2]□魔法防御力:+1
移動修正:-3□装備部位:補助防具
価格:売却不可□鑑定値:19
クラス制限:ウォーリア
効果:パッシヴ。装備している「種別:短剣、鞭」以外の「射程:至近」かつ「装備部位:片」の武器の元々の「重量」、「命中修正」、「攻撃力」、「行動修正」を全て2倍にする。さらに「使用条件:両装備」の効果も有効となる。
カース1:装備者の【行動値】に-3する。
カース2:装備者は「種別:盾」を装備できない。

