

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	4
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	15歳 (1005年時点)
種族	ドウアン (有角族)			境遇	渡来
出自 (効果)	闘士			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	14	8	6	7	16	7
ボーナス	6	4	2	2	2	5	2
クラス修正	1	2	0	1	0	2	0
他修正							
能力値	7	6	2	3	2	7	2

HP	57
MP	57
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	ハット					1			
胸部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具	手入れ道具								
能力値			6	0	2	0	7	4	12
スキル									
その他	命中[AM1D]		1D						
総計(右)			5	12					
総計(左)			6	0	2	4	7	4	12
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	MPポーション
ベルトポーチ	MPポーション
キャップライト	
毒消し	
HPポーション	
HPポーション	
HPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	

現在重量:	16	所持金:	358	預金・借金:	
最大重量:	21				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
タフネス	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 有角族、作成時に筋力基本値+3								
プロテクション	4	3	DR直後	20m	単体	自動成功	防御中1回	
効果: 魔術。被ダメ-SLd								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果: 魔術。対象HP[3d+CL×3]回復。CT時ダイス増。								
アフェクション	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	万休、万死1回	
効果: 対象の被DR直後に使用し、その被ダメを0にする								
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: 自身のみ装備・使用可の種類: 刀武器をSL個取得する								
アームズマスタリー: 刀	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果: 選択武器使用命中+1D								
クイックヒール	1	5	イニシア	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果: 《ヒール》イニシア使用可								
トルネードブラスト	1	8	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	シーン1回	
効果: 対象に武器攻撃を行う。対象レベルが[CL+SL]以下モブ時、ダメージを与える代わりに戦闘不能か死亡させる(使用時に自身が決定)。それ以外の場合は通常通りダメージを与える								
ブレッシング	1	6	メジャー	至近	単体	魔術	-	
効果: 魔術。対象が行う判定に+1D。ラウンド持続。CT時コスト0								
ソニックブーム	2	4	メジャー	効果参照	単体	命中	-	
効果: 射程[SL×10]mの白兵攻撃を行う。CT時ダイス増								
ソニックバースト	1	2	《ソニックブーム》	-	自身	自動成功	刀装備	
効果: 《ソニックブーム》と同時に使用し、与ダメ+SLd								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 危険感知+1D								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果: 【器用】難易度10成功時、対象の戦闘不能を回復しHP1、行動済にする								
トレーニング: 器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 選択能力基本値+3								
効果:								

「ん。おれ、お花、すき。……華やか、きれい……見る、楽しい」

フルネームはオチマル・クニツネ (落丸国常)。
 口下手な有角族の少年。綺麗なお花と美味しいご飯と強い相手に出会うことが好き。
 喋ることは苦手だが正義感が強く心優しい性格であり、傷ついた人やお花を癒すことを好む。
 それはそれとして強者の相手をするのも好きなので、鍛錬に付き合ってくれた相手へ《ヒール》をかけている姿がよく見られる。

親は闘うことを生業としていた東方人で、物心つく前の幼いクニツネを連れて西方へとやって来た。
 そのため、クニツネ自身に東方の記憶はない。

名前の由来は鬼童丸→鬼丸国綱→それをもじったってという連想ゲーム結果。

ギルド“風の旅団”:
<https://charasheet.vampire-blood.net/4217324>

■レギュレーション
 遺跡の街ラインにある遺跡を探索するキャンペーンを予定。他、小さな依頼なんかも受けたりします。
 1人5キャラまで作成を許可。キャラクターは新規作成。
 ギルドはそのキャラ毎に複数設定を想定。その為、異なるギルド、異なる冒険者による活動に応じ内容が変化するちょっとしたオープンワールド感あるキャンペーンを予定。その日にいる面子でライン近辺にある遺跡群に挑みます。時間や全滅時は撤退扱いでアフタープレイ (撤退時にお金引かれる)。遺跡は複数。いろんな冒険者がこった返ししながら攻略するようなイメージ。100回くらいやる予定 (何言ってるんだ?)。