

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	7
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	サムライ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	アーシアン			境遇	平凡
出自 (効果)	安土桃山人			目標	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	11	16	9	13	7	9
ボーナス	7	3	5	3	4	2	3
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	9	5	6	3	4	3	3

HP	88
MP	52
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	斬牛	至近	-1	23	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グレートヘルム				-1	4			
胴部	アーキバースアーマー				-1	11			-2
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	迅雷の鞘							3	
能力値			5	0	6	0	3	10	14
スキル	アーツ(隠)、トゥーハンドアタック、フェイスガラアイ、インサイトブレイド、ウェポンロー		5	2		2	2		
その他									
総計(右)			9	25					
総計(左)			10	2	3	22	5	13	12
総計(両)									m
ダイス数			2 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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	
バックパック	ポーションホルダー
転送石	MPポーション
理力符(風)	MPポーション
毒消し	MPポーション
毒消し	MPポーション
毒消し	MPポーション
ベルトポーチ	小道具入れ
ハイHPポーション	猟犬(無銘丸)
ハイMPポーション	釣り竿
	火打石

現在重量:	28	所持金:	13	預金・借金:	
最大重量:	38				

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	1	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]							
バーサーク	5	3	マイナー		自身	自動		
効果:	マイナーアクションで解除するかシーン終了まで、武器攻撃のダメージに+sl×3、リアクションに-1d							
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							
アームズマスタリー:刀	1		パッシブ		自身			刀使用
効果:	武器を使用した命中判定に+1d							
インブルフ	1		パッシブ		自身			
効果:	プリプレイで選んだスキル一つのコスト-2							
カバーリング	1	2	パッシブ	至近	単体	自動		防御中1回
効果:	行動済みでもカバーを行える。また、カバーを行っても行動済みにならない							
トゥーハンドアタック	5		パッシブ		自身			刀装備
効果:	刀の装備部位を両手にして武器攻撃力に+sl×2							
トゥルーアイ	1	4	ダメージロールの直後		自身	自動		刀装備、防御中1回
効果:	ダメージに-武器攻撃力÷2							
グランスラッシュ	1	2	ダメージロールの直前		自身	自動		刀使用、シノン回
効果:	攻撃を指定した属性の魔法ダメージに変更する							
カバームーブ	1	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に変更する							
ボルテクスアタック	1		効果		自身	自動		カバール、シノン回
効果:	武器攻撃と同時に、対象:単体に変更、ダメージに+cI×10							
プロボック	1	4	セットアップ	10m	単体	筋力		
効果:	対象の精神と対決、この判定の達成値に+sl×2、勝利した場合逆上を与える							
リーズアウト	1		効果		自身	自動		シーン1回
効果:	判定と同時に使用、その判定に対するリアクションの判定に-1d							
インサイトブレイド	1		パッシブ		自身			刀使用
効果:	トゥーハンドアタック5で取得可能、武器を使用した命中判定の達成値に+3							

□□これはいったい、何の冗談だ。

一寸先に迫る巨体を前にして、意識に浮かんだのは誰にもない問いであった。そうか、最後に思うのはそれか。思えば短くもない我が人生、幾人かの仇をこの刀で斬ってきた。彼らもまた、最初の瞬間には斯様に誰にもなく問うたのだろうか。あるいは、某にか……少なくとも突っ込んでくる相手が言葉解する人であれば、己へのせめてもの慰めにと、遣る瀬ない感情をぶつけることもできよう。まさかこうして、彼らのことを羨む日が来ようとは……

某はこれでも武人の端くれである。大した謂れもない武家の次男坊に生まれ、家督を継ぐでもなしに、戦で武勲を立てることだけを誉れと信じ生きてきた。本年にて、齢三十八。女房も子供もない。色気のない人生だが、師より教わった鍛錬だけは一日たりとて欠かしたことがない。さりとして、鍛錬のみで身は立たぬ。才なき身では尚更。不出来な某に向けられる目はいつも冷たかった。それでも主君への忠義だけは人一倍と思い、今日まで身を捧げ尽くしてきた。今日、敗軍の將となり敵の手に掲げられた主の首をこの目で見るまでは。

もはや生きる意味など見出せぬ。せめて主君と共に死ぬべしと思えど、勝手に動く足に引き摺られるようにして戦場より落ち延びてきた。だがこれからどうする。主を死なせ、もはや家にも戻れぬ。落武者狩りに遭うか、生き恥を晒しながらゆっくりと飢えてゆくか……いずれにせよ、誉れある死に様とは言えぬであろう。

途方に暮れて、空など見上げていたのが悪かった。けたたましい地響きと叫び声。視線を遣った時には既に、すべてが手遅れだった。暴れ狂った牛が、牛車を曳きながら走ってくる。こちらへ、某の方へ……いや、もう某の前に居ると云った方が正しい。距離など殆どない。避けるだけの猶予も。もはや一足の間合い。山のように隆起した筋肉が眼前の土を捲り上げながら地を蹴る。

