

キャラクター名  プレイヤー名

苗

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	6
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	不明
称号クラス				年齢	19
種族	アーシアン			境遇	スマホ
出自(効果)	理不尽			目標	平穩

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	16	16	9	9	10	11
ボーナス	6	5	5	3	3	3	3
クラス修正	1	2	2	1	0	0	0
他修正							
能力値	7	7	7	4	3	3	3

HP	76
MP	53
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	ファントムレイ	至近	0	15	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	黒頭巾				1	1			
胸部	キルビリ					8			-2
補助	ファインバックラー					4			-1
装身具	手入れ道具								
能力値			7	0	7	0	3	10	12
スキル						2	2		
その他									
総計(右)			7	15					
総計(左)					8	15	5	7	9
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション×2	
MPポーション	

現在重量:	3	所持金:	16	預金・借金:	
最大重量:	18				

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	2	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果:	ダメージロールに+[SLd]							
アイアンクラッド	2	3	DR直後		自身	自動成功		
効果:	物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージに-[SL*3]する							
ブラッディフィート	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果:	攻撃の命中判定に+1dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
ソアスポット	1	3	DR直後		自身	自動成功	ラウンド一回	
効果:	あなたが行った攻撃のDR直後に使用。そのダイスのうちSL*2個までの任意の数振り直す。							
ダイアナザードィー	1		セットアップ		自身	自動成功	シナリオ一回	
効果:	HPをCL*10回復し、バッドステータスをすべて回復する。							
リーズンアウト	1		効果参照		自身	自動成功	シーン一回	
効果:	判定と同時に使用する。その判定に対するリアクションの判定に-1dする。							
アームズマスタリー:両手剣	1		パッシヴ		自身		両手剣	
効果:	あなたが行った判定の直後に使用する。その判定の達成値に+3する。							
ウェポンルーラー	3		パッシヴ		自身			
効果:	武器を使用した命中判定の達成地に+[SL+1]する。							
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身	自動成功	効果参照	
効果:	武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象:単体※」に変更、ダメージに+[CL*10]する。 攻撃と同時に真空派を発生させ、ダメージを増加させるスキル。熟練者ほど真空派の数は増していく。							
スタントフライング	1	3	マイナー		自身	自動成功		
効果:	飛行状態になる。飛行状態の間の移動力に+SL*5mする。マイナーで解除するかシーン終了まで持続する。 凄まじい体術で上空をかけるスキル							
バーストブレイク	3		メジャー	20m	範囲(選択)	精神	シナリオ一回	
効果:	対象に特殊攻撃を行う。その命中判定は精神判定となり、ダメージは2d+SL*10の真選ダメージとなる。その攻撃に対するリアクションは必ず失敗となり、タイミング:リアクションのスキルとアイテムを使用できない。大爆発を起こし、敵を掃討する							
ブランディッシュ	1	3	メジャー	至近	範囲([SL*2])	命中	両使用	
効果:	ひとつのエンゲージ内の大将に白兵攻撃を行う。クリティカル:ダイスロール増加 武器を振り回し、複数の敵をまとめて攻撃するスキル							
ホーミングヒット	1		判定の直前		自身	自動成功	シナリオ一回	
効果:	攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のリアクションの判定は必ず失敗となり、タイミング:リアクションのスキルとアイテムを使用できない							
ビッグバン	1		バーストブレイク		自身			
効果:	バーストブレイク3で取得可能。バーストブレイクのダメージに+CL*5する							

「この世界は理不尽、いくら能力を持っていたとしても世界相手じゃ大した役に立たないものばかり…いっその事ファンタジーの世界にでも飛ばせばこの全く役に立たない忍術も少しは使えるのかしらー

なんの因果かスマホにおかしな番号からかかってきた電話に出たのがきっかけで別世界に来た少女。本人はファンタジーの世界に行きたいと思っていたが、実際エリンに来るとその危険性を感じ取り…ただ平穩であることを望んだ。  
一応有名な忍者の末裔ではあるものの、本人は最弱を自称しており事実かなり弱いが、とりあえず冒険者にでもなっていれば守ってもらえるから命の危険はないだろうかと甘い考えで冒険部へと入部し、戦闘能力をみたいからと出されたくまさんにぼっこぼこにやられてマオさんに助けられる。  
命の恩人&この世界での戦闘法を教えてもらった事もあり、マオを先生として慕っているが本人が基本自分を守る為なら包み隠さず話すタイプなのでは制裁を受けることもしばしば。

昔両親から教えてもらった大切な一言を思い出せずもやもやしているが、本人はそれもまたよしと思っている。

関係性: 茜→マオさん(今現在は師匠としての慕う気持ちのようだ)

ナグリ→腐れ縁

サクラ→慕情

アラタ→恩人

あなたが行った判定の直後に使用する。その判定の命中に+1dする。

武器を使用した命中判定の達成地に+[SL+1]する。

バッシュ:ダメージロールに+[SLd]

ボルテクスアタック:武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象:単体※」に変更、ダメージに+[CL\*10]する。

ホーミングヒット:攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のリアクションの判定は必ず失敗となり、タイミング:リアクションのスキルとアイテムを使用できない

