

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	5
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	18
種族	アーシアン			境遇	渡来
出自 (効果)	現代人			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	13	10	9	9	9	9
ボーナス	5	4	3	3	3	3	3
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	7	6	4	3	3	4	3

HP	68
MP	46
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	エレメンタルシールド		0	0	0	3	0	0	0
頭部	天魔の兜				-1	6			-1
胴部	妖精のチェインメイル					7	1		
補助	深紅の腕輪		1		-1	4	-1		
装身具	金剛の鞘								
能力値			6	0	4	0	4	7	12
スキル	ウェポンルーラー		2						
その他	スマートフォン、金剛の鞘					3		1	
総計(右)			8	12					
総計(左)			9	0	2	23	4	8	11
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	
栄養ドリンク*4	トパーズ
Eスマートフォン	ベルトポーチ
Iスマートフォン	幸運のストラップ
冒険者セット	バックパック
筆記用具	果実*3
小道具入れ	
HPポーション*5	
MPポーション*5	

現在重量: 26
 最大重量: 37
 所持金: 1184
 預金・借金:

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: 召喚	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	1/SR	
効果:	ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする							
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]							
スラッシュブロー	2	-	ダメージロールの直前	-	自身	自動	1/S	
効果:	ダメージロールに+[(SL*2)D]。							
スピリット・オブ・サムライ	1		アイテム		自身			
効果:	「種別: 刀」の武器をSL個取得する。							
アームズマスタリー: 刀	1		パッシブ		自身			
効果:	選択した種別の武器を使用した命中判定に+1Dする。							
トルネードブラスト	3	4	メジャー	武器	範囲 (選択)	命中	1/S	
効果:	攻撃の対象のCLが[CL+SL]以下のモブエネミーであれば、ダメージを与える代わりに戦闘不能、あるいは死亡にさせる。							
スマッシュ	1	5	マイナー		自身	自動		
効果:	白兵攻撃のダメージに+【筋力】							
ストライクバック	1	4	リアク	武器	単体	命中	SL/S	
効果:	対象が行った白兵攻撃に対するリアクションを装備している武器での命中判定に変更、この対決に勝利した場合、対象に[CL*5]のHPロスを与える。対象の攻撃はあなたに自動的に命中する							
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身	自動	1/SR	
効果:	武器攻撃と同時に使用。その攻撃を「対象: 単体」に変更、ダメージに+[CL*10]する。							
ウェポンルーラー	1		パッシブ		自身			
効果:	武器を使用した際の命中判定に+[SL+1]する。							
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	登攀、跳躍の判定+1D							
カルチャー: 現代社会	1		パッシブ		自身			
効果:	選択した場所に関する文化や習慣について知ってるかどうかの【知力】判定に+1D							
エンラジーリミット	1		パッシブ		自身			
効果:	携帯品の重量制限が【筋力基本値】*2になる。							
オピニオン	1		パッシブ		自身			
効果:	交渉や説得などの【精神】判定に+1D							
サクセション	1		アイテム		効果参照			
効果:	アプレイに装備、あるいは携帯している武具の【攻撃力】か【物理防御】か【魔法防御】を+1する							

櫛鳴 白 (クシナ・ハク)

都心から離れた田舎で高校生活を送っていた普通の高校生。物心ついた時から、祖父の剣道場に通いながら暮らしていた。ある日の帰り道、ふと誰かが自分を呼んだ気がした。直後、下に穴が開き落下。エリンの空中へと放り投げられる。訳も分からぬまま運悪く落ちたのはギャングのたまり場。そこで彼は第八小隊と出逢う。彼の物語は、そこから始まるのであった。

[メモ]
 ・エレメンタルシールド 決定した属性: 風

