

キャラクター名	プレイヤー名
武藤 論人 (ムトウ=ロント)	

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	モンク	Lv.1:	モンク	性別	男
称号クラス				年齢	17
種族	アーシアン			境遇	親友
出自 (効果)	現代人			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	11	9	9	9	13	9
ボーナス	5	3	3	3	3	4	3
クラス修正	2	1	2	0	0	1	0
他修正							
能力値	7	4	5	3	3	5	3

HP	68
MP	50
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	フィランギ	至近	-1	9	0	0	0	-1	0
左手	ハイクオリティシールド		0	0	0	5	0	-1	0
頭部	クロスヘルム				-1	3			
胴部	スケイルアーマー					7			-1
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	ミュージックヘッドセット								
能力値			4	0	5	0	5	8	12
スキル	事故、ハードマッスル、レジストエレメンタル、オートガード		0			9	13		
その他	マスタリー:長剣 スマートフォン、免疫ウエイト							1	1
総計(右)			3	9					
総計(左)			4	0	3	29	18	7	12
総計(両)									m
ダイス数			2+1d	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	4			4	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション	筆記用具
MPポーション	チョーク
毒消し	結界紋
バックパック	
ベルトポーチ	自動四輪
くさび	以下トランク詰め込み
冒険者セット	香水
小型ハンマー	
小道具入れ	
1スマートフォン	他差額

現在重量:	20	所持金:	2008	預金・借金:	
最大重量:	22				

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	-	1	
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を1%にする							
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中	5	
効果:	武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]							
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	1MP/1	
効果:	行動済みにならずカバー							
プロボック	3	4	セットアップ	10m	単体	筋力	3	
効果:	対象の【精神】と対決。判定値に+「SL*2」。勝利時相手に「逆上」効果							
ハードマッスル	1	-	パッシヴ	-	自身	-	3	
効果:	【物理防御力】に+「SL*3」							
レジストエレメンタル	3	-	パッシヴ	-	自身	-	3	
効果:	【魔法防御力】に+「SL*3」							
アームズマスタリー:長剣	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果:	命中判定+1D							
カバームーブ	3	4	《カバーリング》	20m	単体	-	3	
効果:	《カバーリング》同時使用。射程:20mへ増加 シン:SL回							
オートガード	2	-	パッシヴ	-	自身	-	3	
効果:	【物理防御力】にSLx2、【魔法防御力】にSLx1							
インビジブルアタック	1	3	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果:	白兵攻撃の命中判定に+1D							
アスレチック	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果:	登攀、跳躍の判定+1D							
免疫ウエイト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果:	移動修正が0未満の場合±0							
リサーチ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果:	【感知】判定で行う情報収集判定に+1D							
オピニオン	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果:	交渉や説得など【精神】判定+1D							
クローズオフ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果:	封鎖離脱に対するリアクション+1D							

【初期取得スキル】
《バッシュ》、《カバーリング》1、《プロボック》1、《ハードマッスル》1、《レジストエレメンタル》1、
【取得予定】
《シールドストライク》、《カバームーブ》、《オートガード》 など
(ある程度の命中・攻撃確保しつつ、防御面重視へ)

【ライフパス】
・出自:『現代人』
現代世界に暮らしていた北海道出身の高校2年生。留年にならない様に最低限の出席と成績は稼いでいる。
・境遇:『親友』
同級生に親友がいる。いじめに合っていた所を助け、武藤はその環境で中立から敵対となった。親友とはネットゲームや格闘ゲーム等気軽に組んで行っている。
・目的:『復讐』
目に見えない大衆・環境に対しての復讐。平凡と生きてても、何かを成そうと生きてても叩かれて潰される世の中の不満を抱えながら、世直し/復讐を自身の内に秘める。

・『アーシアン:事故』
不良界で伝説になっている『喧嘩チームDRAK〜ダーク〜』。世直し(と言う名の暇潰し)の一環として武藤のワンマンアーマーで発足した喧嘩による世直しの一環は、頭である彼が車の轢き逃げに合う『不慮の事故』で幕を閉じた。
———もっとも、敵対していた喧嘩集団が仕組んだ罠だとは知る由も無い。

【設定】
現代世界で不良していた高校1年。

