

# サンプルブック2

2012.09.26改訂



# 知の先駆者

サンプルキャラクター 11 (エレメンタラー × アーヴァント)



『百科事典?  
全部頭に入っているわ』

君はアサルトエンジンの学生だ。ある日、担任教師に呼び出された君は、課外授業の一環として、第七研究所での実習を命じられた。君は、正直あまり気乗りがしなかった。あそこには、マッドサイエンティストが多いという噂を聞いていたからだ。

実習期間を終え、教室に戻った君に、友人たちが話しかけてきた。「おい、どうしたんだ? お前——まるで、マッドサイエンティストみたいな目をしているぞ?」

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験点			経験点合計		
背景								
出自			運命			瑕疵		
シークエンス								
ベース	エレメンタラー			アザー	アーヴァント			
タイプ	ノーリッジ			出生値	体	知	速	運
					3	12	10	8
				一般判定値	(体+30) 33 %	(知+30) 42 %	(速+30) 40 %	(運+30) 38 %

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値合計	×(CL-1)				
HP	体 3	16	3	22	3	1	4	× 0	0	22
MP	知 12	24	12	48	5	3	8	× 0	0	48

ボーナスによる修正	射撃ダメージ	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	--------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+4) 4	(体+2) 2	(知+7) 7	(知+5) 5	10			
ベース	15	0	25	5				
アサー	0	0	5	0				
ボーナス			-			-	4	
アーツ	0	0	0	0	0	0	0	0
装備	0	0	0(+1)	0	0	0	0(+2)	+1
合計	19 %	2 %	37(38)%	10 %	10	2D6+ 0	2D6+ 4(6)	1

アーツ							効果
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程		
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能	
エナジーショット	1	AC	2	単	遠	無属性の射撃攻撃を行う。2D6+8ダメージ	
スフィア・エレメンタラー	1	IN	x	自	—	PE以外のエレメンタラーアーツの対象を2体まで拡大	
エフィシェンシー	1	PE	0	自	—	《エナジーショット》のコスト-1 (コスト2になる)	
インヴァリード	1	IN	3	自	—	命中判定前に使用。対象を[消沈状態]にする	

装備品						
	名称	効果	備考			
武器	オーガナイザー	命中修正 +1	ダメージ +2	エレメンタラーの攻撃アーツにのみ効果を適用。計算済み		
武器		命中修正	ダメージ			
防具	コート	防御力 +1				
インナー	テンプテーション	—	50s			
アクセサリー						
アクセサリー						

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	10s

# 光と闇の境界者

サンプルキャラクター 12 (サジタリア×クロスバイツ)



「闇を抱いて滅びろ——モルフども!」

卒業後、君はフリーのハイランダーとして、世界各地を放浪してきた。諜報活動、ボディガード、潜入捜査、治安維持、モルフの討滅。受けた仕事の数だけ窮地もあったが、君は《光と闇》を操り、潜り抜けてきた。だが、今回ばかりはそうもいかなそうだ。

君の元へ恩師から手紙が届いたのだ。「学園の教師になってください」口調は丁寧だが、断ると後が怖い。どうやら君の《明暗》は、この手紙が出されたときに分かたれていたようだ。

キャラクター名				性別	年齢		
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験点	経験点合計			
背景							
出自	運命	瑕疵					
シークエンス							
ベース サジタリア			アザー クロスバイツ				
タイプ	バランス		出生値	体	知	速	運
				7	7	11	8
			一般判定値	(体+30) 42 %	(知+30) 42 %	(速+30) 46 %	(運+30) 43 %

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値 合計	×(CL-1)				
HP	体 7	20	7	34	5	2	7	× 0	0	34
MP	知 7	20	8	35	3	2	5	× 0	0	35

ボーナスによる修正	射撃命中	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+6)÷3 6	(体+3)÷4 3	(知+6)÷3 6	(知+3)÷4 3	11			
ベース	10	5	25	5				
アザー	0	0	5	0				
ボーナス			4			-	-	
アーツ	0	0	0	0	0	0	0	0
装備	0	0	0	0	0	0	+4	+3
合計	16 %	8 %	40 %	8 %	11	2D6+ 0	2D6+ 4	3

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
アジェイセント・シューティング	1	IN	2	自	—	命中判定前に使用。前衛から敵前衛への攻撃時+4ダメージ
ダークエッジ	1	IN	2	自	—	戦闘終了時まで、攻撃が闇属性となり、[鈍重状態]を与える
ドレインライフ	2	IN	0	自	—	敵にダメージを与えた際、HPを2D6点回復。1ラウンドに1回。拡大不可

装備品					
	名称	効果	備考		
武器	アイアンボルト	命中修正 0 +4			
武器		命中修正 ダメージ			
防具	防護ベスト	防御力 +3			
インナー	アクティブ	一般判定値に+5	一般判定値に適用済み		
アクセサリー					
アクセサリー					

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	10

# 超然たる力

サンプルキャラクター 13 (グラディウス×エクスプロイヤー)



「アックスって、一刀流する武器だろ?」

君はアサルトエンジンの学生だ。夏休みを利用して、港湾都市コースティで、荷揚げのアルバイトをすることにした。

「こっちは大助かりだけど、何だってハイランダーが人足なんて?」「もっと割のいいバイト、いくらでもあるっしょ?」「ほんとに俺らと同じ給料でいいの?」超重量の荷物を軽々と運んでいく君に、同僚たちから奇異の眼差しが向けられる。だが、君は嬉しかった。覚醒する前のように、人々と共に汗を流せる今が。

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)			1	消費経験点			経験点合計	
背景								
出自			運命			瑕疵		
シークエンス								
ベース	グラディウス			アザー	エクスプロイヤー			
タイプ	パワー			出生値	体	知	速	運
					15	5	5	8
			一般判定値	(体+30)	(知+30)	(速+30)	(運+30)	
			45 %	35 %	35 %	38 %		

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値 合計	×(CL-1)				
HP	体 15	22	10	47	5	3	8	× 0	0	+3 0 50
MP	知 5	18	5	28	3	1	4	× 0	0	0 0 28

ボーナスによる修正	白兵ダメージ	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	--------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+6)÷3	(体+5)÷4	(知+3)÷3	(知+3)÷4	5			
ベース	25	5	15	0				
アザー	5	0	0	0				
ボーナス			-			4	-	
アーツ	+2	0	0	0	0	0	0	0
装備	-3	0	0	0	0	+10	0	+2
合計	35 %	10 %	18 %	3 %	5	2D6+ 14	2D6+ 0	2

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	-	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
Dソード・エンハンス	1	PE	0	自	-	Dソードの白兵命中に+2%。計算済み
ターミネート	2	AC	3	単	近	ダメージ2D6+22点の白兵攻撃を行う
ヴァイタル・トレイン	1	PE	0	自	-	HP最大値+3点。計算結果適用済み

装備品						
	名称	効果	備考			
武器	ツヴァイハンマー	命中修正 -3 ダメージ +9				
武器		命中修正 ダメージ				
防具	プロテクター	防御力 +2				
インナー	サポート	白兵ダメージ+1				
アクセサリー						
アクセサリー						

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	60

# 神速の銃弾

サンプルキャラクター 14 (サジタリア×ニュートリノ)

「わうわ.....速すぎて」



君はアサルトエンジンの学生だ。課外活動として、ドミニ村界隈の警護を、担任教師から命じられた。「ドミナは、ウェストレードとこの学園の中間地点。有事の際は、あなたの神足をもって、伝令をお願いします。これは——あなたにしかできない仕事です」

ドミニ村は今日も平和。君はうたた寝しそうになりながら、はたと気づいた。有事の際は、テレバスを使えばいいことに。引き受け手のいないこの村の警護を、担任教師に押し付けられたことに。

キャラクター名				性別	年齢		
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験点	経験点合計			
背景							
出自	運命	瑕疵					
シークエンス							
ベース サジタリア			アザー	ニュートリノ			
タイプ	スピード		出生値	体	知	速	運
				5	5	17	7
			一般判定値	(体+30) 35 %	(知+30) 35 %	(速+30) 47 %	(運+30) 37 %

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値合計	×(CL-1)				
HP	体 5	20	6	31	5	1	6	× 0	0	31
MP	知 5	20	9	34	3	1	4	× 0	0	34

ボーナスによる修正	射撃命中	(運+3)+装備	3	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	6	戦闘時 (20+(CL×2))	22
-----------	------	----------	---	--------	---------------	---	--------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+7)÷3	(体+3)÷4	(知+7)÷3	(知+3)÷4	17			
ベース	10	5	25	5				
アザー	5	0	5	0				
ボーナス			3			-	-	
アーツ	0	0	0	0	+5	0	0	0
装備	0	0	0	0	+2	0	0(+8)	+3
合計	22 %	8 %	40 %	8 %	24	2D6+ 0	2D6+ 0(+8)	3

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
メイキング・ショット	1	IN	1	自	—	命中+0%、攻撃力+4のショットを作り出す。計算適用済み
トゥーハンド	1	IN	0	自	—	両手のショットのダメージと命中を合計する。計算適用済み
スピードスター	1	PE	0	自	—	行動値+5。計算結果適用済み
ブレイクダウン	1	AC	3	単	—	白兵攻撃2D6+8点、射撃攻撃2D6+16点のダメージ

装備品					
名称		効果	備考		
武器		命中修正	ダメージ		
武器		命中修正	ダメージ		
防具	防護ベスト	防御力 +3			
インナー	ノーマル	—			
アクセサリー	スタリオン	行動値+2			
アクセサリー	クロムチェーン	速+1	出生値に適用済み		

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	10 S

# 誇り高き双剣

サンプルキャラクター 15 (グラディウス×グラディウス)



『だから、あなたは甘いのです!』

君はアサルトエンジンの新入生だ。

だが、王族として生まれた君にとって、それは大いなる人生の一歩に過ぎない。

君と行動をともにする学友たちは皆頼りなく見えた。それでも、君は指導者として、彼らを導いていかなければならない。

それが選ばれし者たる君の定めなのだ。

キャラクター名								性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験値			総経験値合計				
背景										
出自			運命			瑕疵				
シークエンス										
ベース	グラディウス			アザー	グラディウス					
タイプ	バランス			出生値	体	知	速	運		
					10	7	8	8		
				一般判定値	(体+30) 40 %	(知+30) 37 %	(速+30) 38 %	(運+30) 38 %		

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値合計	×(CL-1)				
HP	体 10	22	9	41	5	3	8	× 0	0	41
MP	知 7	18	6	31	3	1	4	× 0	0	31

ボーナスによる修正	白兵ダメージ	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常戦時 (5+(CL))	6	戦闘時間時 (20+(CL×2))	22
-----------	--------	----------	---	--------	------------------	---	----------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+運)÷3 6	(体+運)÷4 4	(知+運)÷3 5	(知+運)÷4 3	8			
ベース	25	5	15	0				
アサー	5	0	0	0				
ボーナス			-			4	-	
アーツ	0	0	0	0	0	0	0	0
装備	0	+2	0	+2	0	+2(+10)	0	+2
合計	36 %	11 %	20 %	5 %	8	2D6+6(16)	2D6+ 0	2

アーツ							効果	
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程		効果	
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能		
アサルト	1	AC	3	単	近	ダメージ2D6+19の白兵攻撃を行う		
トゥーソード・フェンサー	1	PE	0	自	—	両手のソードの命中とダメージを合計する。計算適用済み		
メイキング・ソード	1	IN	1	自	—	命中+0、攻撃力+5のソードを作り出す。計算適用済み		
セーフティネット	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能		

装備品						
名称		効果		備考		
武器		命中修正	ダメージ			
武器		命中修正	ダメージ			
道具	レザーマント	防御力 +2	白兵・射撃回避+2%			
インナー	スパッツ	白兵ダメージ+2				
アクセサリー						
アクセサリー						

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	10s

# 純真なる守り手

サンプルキャラクター 16 (アンビュラス×アンビュラス)



「僕は、大切な女性ひめおとを守る力が欲しい!」

君はアサルトエンジンの新入生だ。

学園には才媛と名高い姉がいる。君はそんな彼女を守り、そして支えたいと思っており、その力がつままで彼女には会わないと決心もした。

そんな中、君のチームメンバーに姉と同じ雰囲気を持つ女性ひととがいた  
.....。

君の波乱に満ちた学園生活の幕  
が、今上がる。

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験値			総経験値合計		
背景								
出自	運命		瑕疵					
シークエンス								
ベース	アンビュラス			アザー	アンビュラス			
タイプ	ディスティニイ			出生値	体	知	速	運
	6	9	6		12			
				一般判定値	(体+30) 36 %	(知+30) 39 %	(速+30) 36 %	(運+30) 42 %

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値合計	×(CL-1)				
HP	体 6	18	6	30	4	2	6	× 0	0	30
MP	知 9	22	9	40	4	2	6	× 0	0	40

ボーナスによる修正	HP回復量	(運÷?) + 装備	7	ウィル上限値	通常戦時 (5+(CL×CL))	6	戦闘時間時 (20+(CL×2))	22
-----------	-------	------------	---	--------	---------------------	---	----------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+運)÷3 4	(体+運)÷4 4	(知+運)÷3 5	(知+運)÷4 5	6			
ベース	20	0	20	0				
アザー	5	0	5	0				
ボーナス			-			-	-	
アーツ	0	0	0	0	0	0	0	0
装備	+1	0	0	0	0	+4	0	+2
合計	30 %	4 %	30 %	5 %	6	2D6+ 4	2D6+ 0	2

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	-	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
ヒーリング	1	AC	3	味單	遠	HPを3D6+7点回復
レストレーション	1	IN	5	味單	遠	対象のバッドステータス1種を回復。1ラウンドに1回使用可能
スフィア・アンビュラス	1	IN	x	自	-	PE以外のアンビュラスアーツの対象を2体まで拡大
セーフティネット	1	IN	0	自	-	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能

装備品						
	名称	効果	備考			
武器	クリスナイフ	命中修正 +1 ダメージ +4				
武器		命中修正 ダメージ				
防具	プロテクター	防御力 +2				
インナー	ノーマル	-				
アクセサリー	カーバンクルハート	ボーナス+1				
アクセサリー						

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
メンタルドリンク	MPを2D6点回復
所持金	20s

# 力に魅せられし者

サンプルキャラクター 17 (エレメンタラー×エレメンタラー)

「力を極めた先に……何があるの?」



君はアサルトエンジンの新入生だ。

この学園で学ぶほど、その力に戸惑いを覚えるが、同時にその力に魅了もされていった。

もちろんわかっている。この力は人々の力だ。

しかし次第に力を極めたいという欲求も湧き上がってくる。

そんな葛藤の中、君のチームが決まった。

……今は仲間のために力を使おう。  
君は心の中でそう呟いた。

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験値			総経験値合計		
背景								
出自	運命		瑕疵					
シークエンス								
ベース	エレメンタラー			アザー	エレメンタラー			
タイプ	ノーリッジ			出生値	体	知	速	運
					3	12	10	8
			一般判定値	(体+30)	(知+30)	(速+30)	(運+30)	
			33 %	42 %	40 %	38 %		

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値合計	×(CL-1)				
HP	体 3	16	4	23	3	1	4	× 0	0	23
MP	知 12	24	11	47	5	3	8	× 0	0	47

ボーナスによる修正	射撃ダメージ	(運÷2)+装備	4	ウィル上限値	通常戦闘時 (5+(CL))	6	戦闘時間時 (20+(CL×2))	22
-----------	--------	----------	---	--------	-------------------	---	----------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+運)÷3 4	(体+運)÷4 2	(知+運)÷3 7	(知+運)÷4 5	10			
ベース	15	0	25	5				
アザー	0	0	5	0				
ボーナス			-			-	4	
アーツ	0	0	0	0	0	0	0	0
装備	0	+1	0	+2	0	0	0(+2)	+1
合計	19 %	3 %	37 %	12 %	10	2D6+ 0	2D6+ 4(6)	1

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
エナジー・ショット	1	AC	3	単	遠	無属性の射撃攻撃を行う。2D6+8ダメージ
ベータ・ブレイカー	1	IN	3	自	—	クリーチャーに+5ダメージ。1回の攻撃に1度のみ使用可能
スフィア・エレメンタラー	1	IN	x	自	—	PE以外のエレメンタラーアーツの対象を2体まで拡大
セーフティネット	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能

装備品						
名 称	効 果		備 考			
武器 コントローラー	命中修正 0	ダメージ +2	エレメンタラーの攻撃アーツにのみ効果を適用。計算済			
武器	命中修正	ダメージ				
防 具 マント	防御力 +1	白兵・射撃回避+1%				
イ ン ナ ー ノースリーブ	射撃回避+1					
ア ク セ サ リ ー						
ア ク セ サ リ ー						

所持品	
名 称	備 考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
メンタルドリンク	MPを2D6点回復
所持金	20

# 悪滅の反逆者

サンプルキャラクター 18 (サジタリア×サジタリア)

「俺はただ、<sup>モルフ</sup>悪の尖兵どもを滅するのみ！」



君はアサルトエンジンの新入生だ。

親友が目の前でモルフへと変貌した時、君は力を発現した。

その時は駆けつけたハイランダーに救われたが、君のモルフへの、そしてそれを生み出すジェネシスへの憎悪は君の魂に刻まれた。

クラス内で編成されたチーム……君とともに奴らを倒す仲間だ！

この仲間たちと早くモルフを！ そして……ジェネシスを倒さねば！

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験値			総経験値合計		
背景								
出自	運命		瑕疵					
シークエンス								
ベース サジタリア				アザー サジタリア				
タイプ	スピード			出生値	体	知	速	運
					5	5	13	11
				一般判定値	(体+30) 40 %	(知+30) 40 %	(速+30) 48 %	(運+30) 46 %

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値合計	×(CL-1)				
HP	体 5	20	7	32	5	2	7	× 0	0	32
MP	知 5	20	8	33	3	2	5	× 0	0	33

ボーナスによる修正	射撃命中	(運÷2)+装備	5	ウィル上限値	通常戦時 (5+(CL×CL))	6	戦闘時間時 (20+(CL×2))	22
-----------	------	----------	---	--------	---------------------	---	----------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+運)÷3 6	(体+運)÷4 4	(知+運)÷3 6	(知+運)÷4 4	13			
ベース	10	5	25	5				
アザー	0	0	5	0				
ボーナス			5			-	-	
アーツ	0	0	+2	0	0	0	0	0
装備	0	0	0	0	0	0	+4	+2
合計	16 %	9 %	43 %	9 %	13	2D6+ 0	2D6+ 4	2

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
シャープ・ショット	1	AC	2	単	遠	ダメージ2D6+7の射撃攻撃を行う
リベリオン	1	PE	0	自	—	射撃攻撃でクリティカルが発生した時、ダメージ+5
ショット・エンハンス	1	PE	0	自	—	ショットの射撃命中に+2%。計算済み
セーフティネット	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能

装備品					
	名称	効果	備考		
武器	アイアンボルト	命中修正 0 ダメージ +4			
武器		命中修正 ダメージ			
防具	プロテクター	防御力 +2			
インナー	アクティブ	一般判定値に+5	一般判定値に適用済み		
アクセサリー	ラッキーダイム	運+1	出生値に適用済み		
アクセサリー					

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	10s

# 無手の求道者

サンプルキャラクター 19 (グラディウス×グラディウス)

「この力、今度は仲間とともに!」



君はアサルトエンジンの新入生だ。

一人山に籠り、武術の鍛錬に明け暮れていた君に、ある日、突然ハイランダーの力が発現した。山を降り、わけがわからないまま辿り着いた学園で、同じ力を持つ仲間とともに自分たちに備わった力についてを学んでいる。

……今まで一人で修行していた君は、最初こそ戸惑いを覚えたが、今ではこれも修行のうちと、日々仲間たちと苦楽を共にしている。

キャラクター名						性別	年齢	
キャラクターレベル (CL)		1	消費経験値			総経験値合計		
背景								
出自	運命		瑕疵					
シークエンス								
ベース	グラディウス			アザー	グラディウス			
タイプ	パワー			出生値	体	知	速	運
					13	5	5	10
			一般判定値	(体+30)	(知+30)	(速+30)	(運+30)	
			43 %	35 %	35 %	40 %		

	初期値			成長分			アーツ	装備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値	合計	成長値	成長値合計	×(CL-1)				
HP	体 13	22	9	44	5	3	8	× 0	0	44
MP	知 5	18	6	29	3	1	4	× 0	0	29

ボーナスによる修正	白兵ダメージ	(運÷2)+装備	5	ウィル上限値	通常戦時 (5+(CL×CL))	6	戦闘時間時 (20+(CL×2))	22
-----------	--------	----------	---	--------	---------------------	---	----------------------	----

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
出生値補正	(体+運)÷3 6	(体+運)÷4 5	(知+運)÷3 3	(知+運)÷4 3	5			
ベース	25	5	15	0				
アサー	5	0	0	0				
ボーナス			-			5	-	
アーツ	0	0	0	0	0	0	0	0
装備	0	+1	0	+1	0	+3	0	+3
合計	36 %	11 %	18 %	4 %	5	2D6+ 8	2D6+ 0	3

アーツ						
名称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能
ハイ・アベレージ	1	AC	3	単	近	命中39%の白兵攻撃を行う
バフェット	1	PE	0	自	—	モルフやクリーチャーに素手攻撃が可能になる
カバーリング	1	IN	2	味單	同列	対象のダメージを代わりに受ける。1ラウンドに1回使用可能
セーフティネット	1	IN	0	自	—	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能

装備品						
名称	効果		備考			
武器 フィスト	命中修正 0	ダメージ +2				
武器	命中修正	ダメージ				
防具 防護ベスト	防御力 +3					
インナー サポート	白兵ダメージ+1					
アクセサリー コンバットブーツ	白兵回避+1					
アクセサリー レイヴンマークス	射撃回避+1					

所持品	
名称	備考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
ヴァイタルドリンク	HPを2D6点回復
所持金	20

# サンプルリスト

## サンプルブック1

サンプルキャラクター 1	(グラディウス×グラディウス)	斬撃の守護者
サンプルキャラクター 2	(アンビュラス×サジタリア)	生命の右手
サンプルキャラクター 3	(エレメンタラー×エレメンタラー)	連なる焰
サンプルキャラクター 4	(サジタリア×サジタリア)	吼えたる射手
サンプルキャラクター 5	(エレメンタラー×アンビュラス)	西風の舞姫
サンプルキャラクター 6	(グラディウス×エレメンタラー)	質素高潔の騎士
サンプルキャラクター 7	(サジタリア×エレメンタラー)	拝金の超越者
サンプルキャラクター 8	(アンビュラス×グラディウス)	坑道の灯火
サンプルキャラクター 9	(グラディウス×オデッセイア)	不屈の一念
サンプルキャラクター 10	(アンビュラス×プロミネンス)	救命の輝き

## サンプルブック2

サンプルキャラクター 11	(エレメンタラー×アーヴァント)	知の先駆者
サンプルキャラクター 12	(サジタリア×クロスバイツ)	光と闇の境界者
サンプルキャラクター 13	(グラディウス×エクスプロイヤー)	超然たる力
サンプルキャラクター 14	(サジタリア×ニュートリノ)	神速の銃弾
サンプルキャラクター 15	(グラディウス×グラディウス)	誇り高き双剣
サンプルキャラクター 16	(アンビュラス×アンビュラス)	純真なる守り手
サンプルキャラクター 17	(エレメンタラー×エレメンタラー)	力に魅せられし者
サンプルキャラクター 18	(サジタリア×サジタリア)	悪滅の反逆者
サンプルキャラクター 19	(グラディウス×グラディウス)	無手の求道者