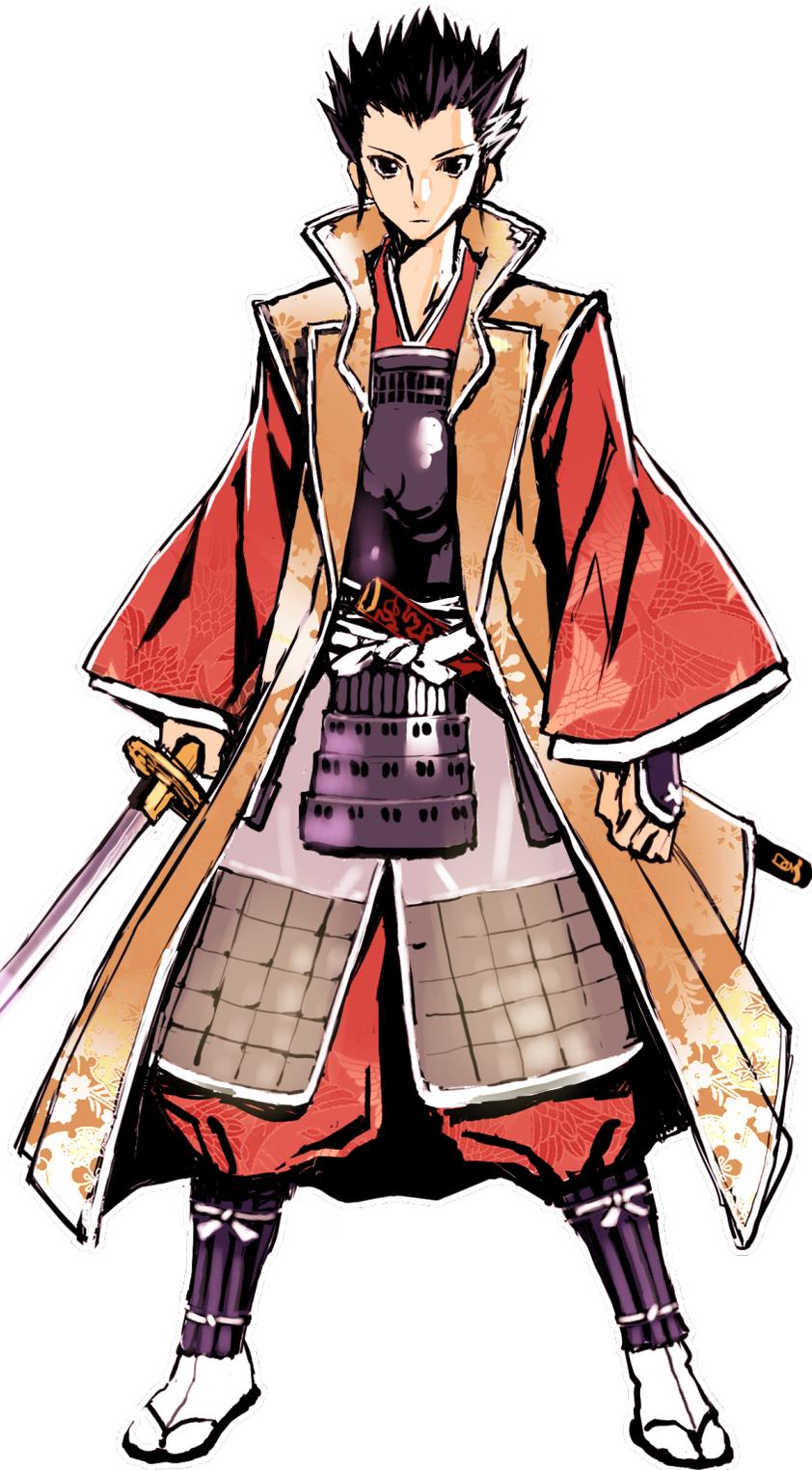


# 天下の剣豪

超手練キャラクター



かつて大剣豪を夢見ていた少年は、仲間とともに魔属と戦ううち、広くその名を知られる兵法者になりました。  
体は一回り大きくなり、いまでは幼さが抜けて、代わりに落ち着きをまとっています。

しかし、戦いのなかで逆に自身の未熟を知った彼はおのれだけの剣、天下にふたとない最強の剣を目指し、初心を失うことなく今日も修行に明け暮れています。

## 超手練サンプルキャラクター 天下の剣豪 てんかのけんこう

●生き様  
過去：傾奇者 レベル3  
現在：剣聖 レベル5

### ●能力値

能力値	生き様		ボーナス		合計	技能
	(過去)	(現在)	ナス	合計		
運動	1	1	2	4	《運動》	〈先制〉1
体力	3	3	3	9	《体力》	〈白兵〉4 〈突破〉1 〈力作業〉1
感知	2	3	5	10	《感知》	〈回避〉2 〈索敵〉1
知力	1	0	1	2	《知力》	〈軍略〉1

### ●技能

### ●神威

#### ★オオクニヌシ

効果：ダメージが発生した際に使用。すべての味方が受けるダメージを0にする。  
説明：大いなる大地の力を発現させ、瞬間的に味方の周囲を岩石でおおう。使用后、しばらくの間、金運から見放される。

#### ★スサノオ

効果：判定1回の成功数[+30]。  
説明：一瞬だけ神の力をおのれの肉体に降ろし、爆発的な力を得る。発動時に、自分を見失いそうになるほどの破壊衝動が湧き上がる(味方に【クシナダヒメ】の神威を継承する者がいると緩和される)。

### ●装備

#### 太刀

使用条件：〈白兵〉1  
攻撃目標値：4 対応技能：〈白兵〉  
間合：0 - 0 威力：5

#### 破魔刀

使用条件：〈霊核起動〉1  
攻撃目標値：4 対応技能：〈白兵〉  
間合：0 - 0 威力：5

#### 外套

装備条件：なし  
追加耐久力：1  
重ね着可

#### 鎖帷子

装備条件：〈白兵〉1または〈武芸〉1  
追加耐久力：3  
重ね着可

#### 傷薬

効果：消耗品。[対象：自分]。耐久力を[5]回復する。これを使用したターンの終了時まで、主行動不可。

所持金：2両

### ●術技

#### 氣刃

タイミング：補助行動 対応技能：-  
発動目標値：- 発動難易度：-  
対象：自分の所持する武器ひとつ  
間合：- 代償：なし  
効果：戦闘終了時まで威力[+3]

#### 靈武

タイミング：補助行動 対応技能：-  
発動目標値：- 発動難易度：-  
対象：自分の所持する武器ひとつ  
間合：- 代償：生命力1  
効果：ターン終了時まで攻撃目標値[-1]

#### 精神集中

タイミング：常時 対応技能：-  
発動目標値：- 発動難易度：-  
対象：自分  
間合：- 代償：なし  
効果：1度の補助行動で、術技に限り2回行える

#### 靈刃

タイミング：補助行動 対応技能：-  
発動目標値：- 発動難易度：-  
対象：自分の所持する武器ひとつ  
間合：- 代償：生命力1  
効果：戦闘終了時まで威力[+6]

#### 兜割り #

タイミング：主行動 対応技能：使用武器  
発動目標値：使用武器[-1] 発動難易度：-  
対象：1体  
間合：使用武器 代償：耐久力2  
効果：威力8[+使用武器]

#### 覇刃

タイミング：補助行動 対応技能：-  
発動目標値：- 発動難易度：-  
対象：自分の所持する武器ひとつ  
間合：- 代償：生命力2  
効果：戦闘終了時まで威力[+9]

#### 人心掌握

タイミング：常時 対応技能：-  
発動目標値：- 発動難易度：-  
対象：自分  
間合：- 代償：なし  
効果：絆判定の難易度[-1]

#### 大博打

タイミング：常時 対応技能：-  
発動目標値：- 発動難易度：-  
対象：1体  
間合：- 代償：耐久力1  
効果：判定の直後に発動。判定に使用したダイスをすべて裏返して、成功数を求める