キャラクター名
エル＝アズールブライト

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	35
サポートクラス	シーフ	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	20
種族	ヒューリン			**境遇**	親友
出自（効果）	騎士			**目標**	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	42	46	8	40	14	6
ボーナス	4	14	15	2	13	4	2
クラス修正	0	1	4	0	3	0	0
他修正			1				
能力値	4	15	20	2	16	4	2

HP	347
MP	284
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	フェンリル	至近	5	50	5				20
左手									
頭部									
胴部	ギアメイル					11	1		
補助	トリックマント					5			
装身具	銀狼の御守							5	
能力値			15	0	20	0	4	36	9
スキル			5	47				11	5
その他	パワーパッシブ		3	36					
総計(右)			28	133					
総計(左)			23	83	25	16	5	52	34
総計(両)									m
ダイス数			6 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	16			16	+ 2 d
トラップ解除	15			15	+ 2 d
危険感知	16			16	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品

現在重量：	0
最大重量：	13
所持金：	-19100
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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
バッシュ	★	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]								
《断剣》ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：								
バイオレントヒット*	1	-	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ					
効果： ボルテクスアタック＋１回								
	1							
効果：								
ヴァーナ：狼族	1							
効果： 行動値＋１・移動力＋５								
エソテリカ	1							
効果： クラスを１つ選択、そのクラスのスキルすべてのコストにマイナス２								
	1							
効果：								
アブストラクター	1							
効果： アイテムに「種別：魔導剣」を追加する								
	1							
効果：								
＊＊パッシブ＊＊	1							
効果：								
アームズマスタリー：長剣	1							
効果： 命中＋１D								
アームズロジック	1							
効果： 命中＋１D								
オーバードライブ	1							
効果： 命中＋１D								
バタフライダンス	1							
効果： 回避＋１D								

初期スキル
バッシュ１

ボルテクスアタック１
スマッシュ１

ブライトステップ１
バトルステップ１

ヒューリンとヴァーナ：狼族の末っ子として生まれる。騎士の家系。
両親の言う通り騎士となる道を歩んでいくが、末っ子であるがゆえに上の兄弟達（兄、姉）よりかなり自由な生活をしていた。そのため、かなりやんちゃな子に育っていく。剣の鍛錬もサボることもあった。

そんな小さい頃のやんちゃなエルにとある転機があった。同年代ほどであろう剣士の少女に完敗したのだ。悔しさからエルは何度もその少女と戦っていたが（種目問わず、何から何まで勝負にしていた）、ある日「街の外にいる魔物をより多く倒したほうが勝ち」という決闘を申し込む。少女はその決闘を受け入れ、両者は外で魔物と戦いだした。
ここでサボっていたつけが来たのかエルは魔物を倒しきれず、それどころか反撃されてしまい一撃を食らいかけた・・・が、剣士の少女が身を挺してエルを庇った。少女は深い傷を負い、この傷が癒えた後もその傷の痕は体に残り続けることとなる。

エルはこの出来事を延々と後悔し続けた。自分が自身の弱さを理解していなかったせいで、自分を守るために傷ついてくれたその少女に延々と謝り続けた。
そして自身の弱さを自覚し、人一倍熱心に鍛錬に取り組むようになる。やんちゃだった性格も冷静で誠実なモノへと変わっていく。次は自分が誰かを守れるよう

キャラクター名
エル＝アズールブライト

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハイボルテージ	5							
効果：ダメージ＋２０								
ハイパーゲイン	1							
効果：常に＋【敏捷】（17）								
スペシャライズ	5							
効果：命中とダメージに＋SL								
ウェポンフォーカス	1							
効果：ダメージに＋５								
バトルステップ	3							
効果：ステップ中有効。命中、回避、攻撃に＋SL								
アブストラクターマスター	1							
効果：命中に＋１D								
	1							
効果：								
＊＊セットアップ＊＊	1							
効果：								
《閃光》ブライトステップ	3							
効果：行動値にSL×３する。シーン中持続。								
ランナップ	1	4						
効果：戦闘移動・エンゲージ離脱を行える。								
	1							
効果：								
＊＊マイナー＊＊	1							
効果：								
《加速》バーサーク	5	3(1)				自動成功		
効果：								
《剛烈》スマッシュ	1	5(3)						
効果：＋【敏捷】（17）								
《光乱》インビジブルアタック	1	3(1)						
効果：ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ終了まで命中＋１D								
《連牙》ブレイクダウン	5	6(4)		-	自身	-	ｼｰﾝ1回	
効果：メインプロセス終了まで攻撃の対象の物理防御ーSL×１０								
デスペラード*	5	6(4)		-	自身	自動成功		
効果：ダメージ＋２５・物防-５０								
	1							
効果：								
デスバウンド*	5	4(2)	ﾃﾞｽﾍﾟﾗｰﾄﾞ					
効果：行動値＋１５								
	1							
効果：								
＊＊メジャー＊＊	1							
効果：								
《刺突》バッシュ	5	4(2)						
効果：ダメージ＋５D								

キャラクター名
エル＝アズールブライト

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
《双刃》クロススラッシュ	1	12(10)		-	自身	自動成功	片手剣・双	
効果：	二回バッシュ							
	1							
効果：								
＋＋＋未取得＋＋＋	1							
効果：								
PA	1							
効果：								
パーフェクトボディ*	5	-						
効果：	戦闘不能回復							
バトルコンプリート*	3	7(5)					ｼｰﾝSL回	
効果：	命中振りなおし							
MN	1							
効果：								
MJ	1							
効果：								
ブラッドヒート*	5	-		-	-	-	HP消費	
効果：	メインプロセス終了まで＋２５							
* 残り24	1							
効果：								
《速撃》ビースティング	3	4						
効果：	命中＋４Ｄ							
	1							
効果：								
インテリジェンス	1						ｼﾅﾘｵ３回	
効果：	判定に＋２Ｄ							
ハイスピード	1	4	MV		自身	自動成功	ｼｰﾝSL回	
効果：	「タイミング：マイナー」がムーブアクションで使用可能。							
人狼の血	1							
効果：	敏捷＋１							
騎士道	1							
効果：	精神基本値＋３							
人狼の直感	1							
効果：	感知判定に＋１ｄ							
エンゲージリミット	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1							
効果：	基本値＋３							
トレーニング：感知	1							
効果：	基本値＋３							
トレーニング：器用	1							
効果：	基本値＋３							
トレーニング：筋力	1							
効果：	基本値＋３							

キャラクター名

エル＝アズールブライト

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレーニング：精神	1							
効果：	基本値＋３							
インテンション	1							
効果：								
フェイス：ダグデモア	1							
効果：	行動値＋２							
イクイップリミット	1							
効果：	装備可能重量+5							
マシンリム	1							
効果：	筋力基礎値＆器用基礎値＆敏捷基礎値に＋１．							
効果：								
効果：								
効果：