

キャラクター名	プレイヤー名
ブランク・シャープエッジ	

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	シーフ	性別	男
称号クラス				年齢	19 (聖暦1004年時点)
種族	ヒューリン			境遇	裏切り
出自 (効果)	騎士			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	13	14	8	8	9	9
ボーナス	5	4	4	2	2	3	3
クラス修正	1	2	2	0	1	0	0
他修正							
能力値	6	6	6	2	3	3	3

HP	55
MP	38
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	ダガー (呪)	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	ファインダガー (呪)	至近	0	8	0	0	0	0	0
頭部	ヒューリンバンダナ			1	1	3			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	6	0	3	9	11
スキル									
その他	命中[AM1D]回避[超踊1D]		1D		1D				
総計(右)			6	7					
総計(左)			6	9	8	8	3	9	10
総計(両)			6	15					m
ダイス数			2 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	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	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	
冒険者セット	MPポーション*6
バックパック	
ベルトポーチ	
キャップライト	
ポーションホルダー	
→毒消し	
→HPポーション	
→HPポーション	
→HPポーション	
→MPポーション	

現在重量:	13	所持金:	481	預金・借金:	
最大重量:	39				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	(筋力・敏捷・精神を選択) キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1							
	○							
効果:								
カバーリング	1	2	DR直前	単体	自身	自動成功	防御中1回	
効果:	対象にカバーを行う。行動済でも行え、行動済にならない							
カバームーブ	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	1回/SL	
効果:	《カバーリング》と同時使用。その射程を20mに変更。使用後も自身が移動することはない							
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果:	白兵攻撃の与ダメに+筋力する。メインプロセス持続							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果:	武器攻撃を行う。対象2体以上時に与ダメ+[SL×2]。CT時ダイス増							
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	回避判定+1D							
バッシュ	2	4	メジャー	武器	単体	命中	-	
効果:	与ダメ+[SLd]の武器攻撃を行う。CT時ダイス増							
アンビデクスタリティ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果:	左右手に使用条件武器を装備時に有効。装備武器の命中・攻撃・行動を合計し、種別を全て備えた装備部位: 双の1つの武器として扱う。全効果有効・使用可だが同時宣言は不可							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1回/1D	
効果:	「タイミング:パッシヴ、アイテム」以外のスキル使用宣言時に使用。そのスキルは効果発揮せず使用したことになる (のでコストは消費する)							
アームズマスタリー:短剣	1	-	パッシヴ	-	自身	-	選択武器使用	
効果:	選択武器使用命中+1D							
ギフト	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1回/1D	
効果:	ダイスロール直前に使用し、そのロールに+2D							
エンラージリミット	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	携帯品の重量制限が[筋力基本値×2]になる							
リムーブトラップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	トラップ解除判定+1D							
トレーニング:器用	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	選択能力基本値+3							

「俺はブランク・シャープエッジ。イチオー、騎士を目指して修行中……ってヤツ」

平凡な騎士の親元に生まれたヒューリンの青年。聖暦985年1月8日生まれ。多分エルラン王国出身。かつて何らかの裏切りを受けて傷ついた経験があり (詳細はGMに任せ)、自分が強い騎士らしくあれば、そのような裏切りにも遭わなかったのではないかと考え、己の身を鍛えるようになった。

強力な攻撃や堅牢な防御を行うといったタイプでもなく、軽い身のこなしや器用さを生かした動きを得意とする。素行不良そうな外見でぶっきらぼうな態度を取りがちであるが、単に素直になりにくい一面があるだけであり、根には騎士の息子らしい真っ直ぐさを持つ。実はファンシーで可愛い生物とか人形とかが好き。でもなんか恥ずかしいので、素直に口にはしない。

(2話)

GM: 魔剣はキミの手を伝い、その細胞をキミに伸ばしていく。離そうとしても、離れない。完全にキミと一体化してしまっている。キミの手は邪悪化した。だが、次の瞬間。暖かな光が溢れたかと思うと、その闇を振り払っていく。しかし、魔剣の力はそれすらも飲み込んでしまう。——嘗て、ブランク。キミには一人、妹がいた。その妹とキミ、それから、兄のように慕う人。その三人は、仲睦まじく暮らしていた。だが、ある日。兄貴分だったその男が、キミを裏切った。キミの妹を手に掛けたのだ。そして、死する妹は、キミの手を握りしめて、微笑みながら、逝った。その時の温もり、それが、キミを守ったのだ。だが、魔剣を抜いたことで、キミの装備している武器が呪われて、外れなくなります。その装備の攻撃力に「+装備者CL-1(最大5)」の効果がつく。レイジしたら破壊だから壊れるんじゃね。投射なら自動で帰ってくるよ。魔剣と一体化したことでキミの装備は、土産屋によくあるキーホルダーみたいにかっこよくデコられた。亡き妹はそういうのが大好きだった……。GM/マンチ: おとっつぁんと趣味嗜好に通ってますね妹さん…… choice[義妹,実妹] (choice[義妹,実妹]) > 義妹 じゃあマンチの親戚が義妹だったことになった。

