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	6
サポートクラス	ダンサー	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	20	17	18	8	8	14	9
ボーナス	6	5	6	2	2	4	3
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正							
能力値	7	6	8	2	2	5	4

HP	80
MP	55
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	9	0	0	0	0	0
左手	●ファインダガー（呪）	至近	0	11	0	0	0	0	0
頭部	ヒュリンバンダナ			1	1	3			
胴部	ブレストプレート				-1	9			-1
補助	クリスタルバックラー				1	5			-1
装身具	手入れ道具			1					
能力値			6	0	8	0	5	10	12
スキル									
その他	命中[AM1D、水踏4、闘踏2、ﾘﾎﾞﾝ1]攻撃[闘踏2]回避[超踊1D、闘踏2、ﾘﾎﾞﾝ1]物防[地踏6]魔防[地踏6]		1D(+7	(2	1D(+3	(6	(6		
総計(右)			6	11	9	17	5	10	10 m
総計(左)			6	13					
総計(両)			6	22					
ダイス数			3 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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	5			5	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	→HPポーション
バックパック	ハイHPポーション
ベルトポーチ	MPポーション*8
	ハイMPポーション*7
太陽のリボン	毒消し*2
キャップライト	万能薬
ポーションホルダー	
→HPポーション	聖水（ピューリファイ）もらってない
→HPポーション	
→HPポーション	
→HPポーション	

現在重量：27
最大重量：47
所持金：207
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
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	シーンSL回	
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	-	パッシブ	-	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	-	パッシブ	-	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	ｳｫｰﾘｱ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：「タイミング：パッシブ、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	-	パッシブ	-	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	シナリオ1回	
効果：ダイスロール直前に使用し、そのロールに+2D								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果：回避判定と同時使用し、達成値に+[SL+2]								
ステップ：アース	2	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：物防と魔防に+[SL×3]。シーン持続								
ステップ：ウォーター	2	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：攻撃の命中判定達成値に+[SL×2]。シーン持続								

「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。多分エルーラン王国出身。
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に任せた）、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まんとする。
　――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。

キャラクター名
ブランク・シャープエッジ

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
クイックステップ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：	《ステップ：～》スキル２つを使用できる							
バトルステップ	2	-	パッシブ	-	自身	自動成功	-	
効果：	《ステップ：～》効果中、攻撃命中判定と回避判定と攻撃与ダメ+SL							
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	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	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	トラップ解除判定+1D							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択能力基本値+3							
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択能力基本値+3							
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択能力基本値+3							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	-	シーン1回	
効果：	ポーションを1個使用する							
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	選択能力基本値+3							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								