

|         |        |
|---------|--------|
| キャラクター名 | プレイヤー名 |
| リース     |        |

|         |        |       |      |     |     |
|---------|--------|-------|------|-----|-----|
| メインクラス  | シーフ    | Lv.1: |      | レベル | 4   |
| サポートクラス | サムライ   | Lv.1: | ニンジャ | 性別  | 女   |
| 称号クラス   |        |       |      | 年齢  | 若そう |
| 種族      | エルダナーン |       |      | 境遇  | 放浪者 |
| 出自(効果)  | 王侯貴族   |       |      | 目標  | 好奇心 |

|       | 筋力 | 器用 | 敏捷 | 知力 | 感知 | 精神 | 幸運 |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|
| 基本値   | 7  | 12 | 12 | 12 | 9  | 10 | 9  |
| ボーナス  | 2  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  |
| クラス修正 | 1  | 2  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  |
| 他修正   |    |    |    |    |    |    |    |
| 能力値   | 3  | 6  | 5  | 4  | 4  | 4  | 3  |

|      |    |
|------|----|
| HP   | 47 |
| MP   | 53 |
| 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  | ファインダガー | 至近 | 0   | 6   | 0   | 0  | 0  | 0  | 0  |
| 左手  | ファインダガー | 至近 | 0   | 6   | 0   | 0  | 0  | 0  | 0  |
| 頭部  | サークレット  |    |     |     |     | 2  |    |    |    |
| 胴部  | クロスアーマー |    |     |     |     | 3  |    |    |    |
| 補助  | マント     |    |     |     |     | 1  |    |    |    |
| 装身具 | シーフズツール |    |     |     |     |    |    |    |    |
|     | 能力値     |    | 6   | 0   | 5   | 0  | 4  | 9  | 8  |
| スキル |         |    |     |     |     |    |    |    |    |
| その他 |         |    |     |     |     |    |    |    |    |
|     | 総計(右)   |    | 6   | 6   |     |    |    |    |    |
|     | 総計(左)   |    | 6   | 6   | 5   | 6  | 4  | 9  | 8  |
|     | 総計(両)   |    | 6   | 12  |     |    |    |    | m  |
|     | ダイス数    |    | 2 d | 2 d | 2 d |    |    |    |    |

|        | 能力値 | スキル | その他 | 合計 | ダイス数  |
|--------|-----|-----|-----|----|-------|
| トラップ探知 | 4   |     |     | 4  | + 2 d |
| トラップ解除 | 6   |     |     | 6  | + 2 d |
| 危険感知   | 4   |     |     | 4  | + 2 d |
| エネミー識別 | 4   |     |     | 4  | + 3 d |
| アイテム鑑定 | 4   |     |     | 4  | + 2 d |
| 魔術判定   | 4   |     |     | 4  | + d   |
| 呪歌判定   |     |     |     |    | + d   |
| 錬金術判定  | 6   |     |     | 6  | + d   |

| 所持品    |  |
|--------|--|
| 上等な衣服  |  |
| 筆記用具   |  |
| 冒険者セット |  |
|        |  |
|        |  |
|        |  |
|        |  |
|        |  |
|        |  |
|        |  |

|       |   |        |      |
|-------|---|--------|------|
| 現在重量: | 7 |        |      |
| 最大重量: | 7 | 所持金:   | 2632 |
|       |   | 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 |
|---------------------|---|-----|--------|-----|--------|------|---------|----|
| イモータリティ             | ★   | -   | パッシブ   | -   | 自身     | -    |         |    |
| 効果:                 | 《トリビアル》を取得する                                  |     |        |     |        |      |         |    |
| 一度に殴れないのは不敬/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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]               |     |        |     |        |      |         |    |
| ついでにぬすむ/スティール       | 1   | 3   | DR直後   | -   | 自身     | 自動成功 | シナリオSL回 |    |
| 効果:                 | その攻撃の対象のドロップ品の一つ得る。                           |     |        |     |        |      |         |    |
| 二刀流/アンビデクスタリティ      | 1   | -   | パッシブ   | -   | 自身     | -    |         |    |
| 効果:                 | 右手と左手の装備を合計し、装備部位:双として扱う。短剣・鞭のみ。              |     |        |     |        |      |         |    |
| 不意打ち/シークレットアーツ      | 1   | 5   | 判定直後   | -   | 自身     | 自動成功 | シナリオSL回 |    |
| 効果:                 | その命中判定で振ったダイスの内3つまでを振り直せる。                    |     |        |     |        |      |         |    |
| 終撃/マーダースキル          | 1   | -   | パッシブ   | -   | 自身     | -    |         |    |
| 効果:                 | クリティカルした場合、ダメージに (SL+1) Dする。                  |     |        |     |        |      |         |    |
| しらべる/エンサイクロペディア     | 1   | -   | セットアップ | -   | 自身     | 自動成功 |         |    |
| 効果:                 | エネミー識別を行う。                                    |     |        |     |        |      |         |    |
| みやぶる/コンコーダンス        | 1   | -   | パッシブ   | -   | 自身     | -    |         |    |
| 効果:                 | 「対象:場面(選択)」「射程:視界」の全ての対象にエネミー識別を行える。」         |     |        |     |        |      |         |    |
| トレース・超えるカ/ミラージュガイド  | 1   | 8   | 判定直後   | 10m | 単体     | 自動成功 | シナリオ1回  |    |
| 効果:                 | 対象が行なう判定の直後に使用可能。その判定を振り直す。                   |     |        |     |        |      |         |    |
| エスナ/クリアイメージ         | 1   | 6   | クリンナップ | 10m | 単体     | 魔術判定 | シーンSL回  |    |
| 効果:                 | 対象が受けているバステを解除する。                             |     |        |     |        |      |         |    |
| 必殺剣・震天/ファーストストライク   | 1   | 4   | セットアップ | -   | 自身     | 自動成功 | シーン1回   |    |
| 効果:                 | 武器攻撃の命中判定で1個以上6の出目が出ればクリティカル。                 |     |        |     |        |      |         |    |
| 彼岸花/フェイタルブロー        | 1   | 6   | マイナー   | -   | 自身     | 自動成功 |         |    |
| 効果:                 | 武器攻撃のダメージに+SL*3する。また、1点以上のダメージを与えれば[放心]を付与する。 |     |        |     |        |      |         |    |
| 王家の聖印/スティグマ         | 1   | -   | 振り直し終了 | -   | 自身     | 自動成功 | シナリオ1回  |    |
| 効果:                 | 振り直しまで終了したあと使用する。フェイトを1点消費し、その判定の達成値に+1Dする。   |     |        |     |        |      |         |    |
| 女神の加護/インテンション       | 1   | -   | パッシブ   | -   | 自身     | -    |         |    |
| 効果:                 | 最大MPを+CLする。                                   |     |        |     |        |      |         |    |
| 深謀遠慮/モンスターロア        | 1   | -   | パッシブ   | -   | 自身     | -    |         |    |
| 効果:                 | エネミー識別の判定に+1Dする。                              |     |        |     |        |      |         |    |

本名アリーシャ・ルナ・アンサス。種族はエルダナーンの姫様で、クラスがしー……えっなんできみシーフやってんの???? ニンジャとかお付きの人がやることじゃない????? どうして???????

以下は冒険者になるため神殿に来る前の小話

踏み慣れない森を走る。それが、どれだけ苦痛なのかを、この時初めて理解した。考えてみれば当たり前のことだった。わたしはこの森の民に詳しくても、森自体に詳しいわけではない。自由に村を出歩ける身ですらなかったのだから。

しかし、こんなところで挫けるわけにはいかない。抜け出すのは今しかない。あの閉鎖的な村から、時代に取り残され続ける村から、抜け出して外の世界を知るには、今日しかない。

今日は狩りをした直後であり、危険のある動物や植物が少ない——また、たまたまやってきたにんじや? とやから“盗み学んだ”逃げ隠れる術も相性が良い。今は、月も出ていない。

あの者のように外の世界にはまだ見ぬものが沢山ある。であれば、それを取り入れる、あるいは参考に何かを見出し、発展へと繋げるべきだ。というのはやはり聞き入れてはもらえなかった。旧態依然とした男尊女卑はエルダナーンにも色濃く残っている。別に、それで発展を遂げられるのなら構わない。まともに話を聞く耳、本来の「長い耳」があるというならば。

たかだか200年程度長生きできるという驕りは、文化の発展により容易く埋められてしまうだろう。そしてその時取り残されたわたしたちは軽く淘汰されてしまうだろう。わたしたちが容易く外の世界を切り捨てたように、切り捨てられる側になるのだ。