

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	8
サポートクラス	ハッカー	Lv.1:	ウォーロック	性別	女
称号クラス				年齢	12
種族	エルダナーン			境遇	天涯孤独
出自(効果)	王侯貴族			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	8	9	20	11	17	6
ボーナス	3	2	3	6	3	5	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	3	2	3	8	5	6	3

HP	64
MP	93
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	クラブ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胸部	ローブ					2			
補助	クラダールリング					8	8		
装身具									
能力値			2	0	3	0	6	8	8
スキル	サッカー								3
その他									
総計(右)			1	2					
総計(左)			2	0	3	10	14	8	11
総計(両)									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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	8	2		10	+ 5 d
アイテム鑑定	8	2		10	+ 2 d
魔術判定	8	2	2	12	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
森林冒険者セット	樹海産のにく
ベルトポーチ	釣り竿
バックパック	小道具入れ
ポーションホルダー	虹の輝き
団子*4	
HPポーション	
毒消し*2	
ランチボックス	
アリアドネの糸	
万能薬	
ハイHPポーション	

現在重量: 7  
 最大重量: 16  
 所持金: 0  
 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: 《トリビアリスト》を取得する								
マジシャンズマイト	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功	-	
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 魔術判定+1d								
ウォータースピア	★	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果: 水属性の魔法攻撃を行う。DRIは[3d+5]点となる。ダメージ1点以上で放心付与								
ウェポンエレメンタル	★	3	セットアップ	-	自身	魔術	-	
効果: 種別:精霊剣の武器を選択して装備する								
ファストサイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	精霊剣装備	
効果: 行動値+4								
トリビアリスト	★	6	効果参照	-	自身	知力	Sn/1	
効果: 知力判定で代用判定を行う								
逃走	★	-	セットアップ	場面	ギルドメンバー	行動値	GMが使用を許可した戦闘中	
効果: 敵対しているキャラクターの最も高い行動値のエネミーと行動値対決を行う。成功した場合、その戦闘から離脱できる。その場合エネミーのドロップ及び成長点を得ることはできない。判定に失敗した場合、戦闘は継続し、このスキルを使用したキャラクターは行動済みとなる。								
ソードマジック	★	5	レガシー	至近	単体※	魔術	精霊剣使用	
効果: 白兵攻撃を行う。その武器攻撃の命中判定は魔術判定となる。攻撃後離脱を行う。ただしエンゲージが封鎖されている場合は離脱できない。								
ファイアボルト	★	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果: 炎属性の魔法攻撃を行う。DRIは[3d+10]点となる。								
マジックブラスト	1	3	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果: 「タイミング:メジャー」「対象:単体」の「分類:魔術」の対象を範囲(SLx2体)に変更する。メイン持続。								
フォワードムーブ	★	3	イニシアチブ	-	自身	自動	精霊剣装備、Rn/1	
効果: 戦闘移動を行う。突入のみ行える。								
エレメンタルガード	★	4	DR直後	-	自身	自動	精霊剣装備	
効果: ダメージ軽減を行う。[精霊剣の攻撃力÷2]点ダメージを軽減する。								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果: エネミー識別を行う。この効果により、エネミー識別がセットアップで行えるようになる。								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動	Sr/1	
効果: 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「単体※」に変更、ダメージに+[CL×10]する。								

「世界樹の迷宮、ねえ…。どうにも妙な感慨が湧いてくるものだ」

男口調で話す、駆け出しにしてはベテラン冒険者そう変わらない振る舞いをする少女。少々特殊な場所にある故郷に帰るための方法を探している模様。

ここは違う世界【ラクシア】にて、エルフの隠れ里を飛び出して冒険者になったかと思えば、かつての『同郷』による国家転覆騒動に巻き込まれ、最終的に異星の神の世界征服の野望を打ち砕いたパーティの一人。騒動の後始末が粗方終わって里に帰ってみると、再会を喜ぶのもそこになにやら儀式の準備をしろと言われ。沐浴を済ませ、代々受け継がれたというローブに袖を通し、森の奥深くにある霊木へと向かわされることとなった。幼い頃に訪れたことのあるその場所は、もっと静かで精神が清められるような印象があったものだが、再び訪れたその場所は不穏な気配に満ちていた。まるで、騒動の終盤で異星の神が自身の力で急成長させた世界樹の魔力に似ているような…。それを認識した時、一瞬シャロンの意識が遠くなり…ふと気が付くと、それまでいた神秘的な森は影も形も無くなっていった。

