

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	4
サポートクラス	ドルイド	Lv.1:	ドルイド	性別	女
称号クラス				年齢	15
種族	アーシアン			境遇	魔法少女
出自 (効果)	古来の魔術の知識を受け継ぐ存在			目標	人助け

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	9	9	15	12	9	9
ボーナス	2	3	3	5	4	3	3
クラス修正	0	1	0	2	2	1	0
他修正							
能力値	2	4	3	7	6	4	3

HP	41
MP	62
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	ピック	至近	0	6	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	ハット					1			
胸部	制服					2			
補助	虹色の指輪						1		-1
装身具	グリモア								
能力値			4	0	3	0	4	9	7
スキル	ハンターアーツ					2	1		
その他	ギルド効果					4	4		
総計(右)			4	6					
総計(左)			4	0	3	9	10	8	6
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
HPポーション	
HPポーション	
MPポーション	
ハイMPポーション	

現在重量: 5
 最大重量: 10
 所持金: 2025
 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
アーシアン: 召喚	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果: $\text{ダイスロールの直前に使用、それに}+2d$ 。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
マジシャンズマイト	3	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: $\text{魔法攻撃のダメージに}+[SLd]$ する。								
メタモルフォーゼ	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	アーシアン	
効果: $\text{魔術判定の達成値に}+[SL+1]$ 、魔法攻撃のダメージに+2する。シーン終了まで持続する。								
エアリアルスラッシュ	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: $\text{魔術判定に}+1D$ 、ダメージ $[2D+5]$ の風属性魔法。								
ミスルトウバイタリティ	★	5	クリンナップ	至近	単体	魔術	シーン1	
効果: $\text{対象の} [HP]$ を $[3D+CL \times 2]$ 点回復する。自分を対象に選択できない。								
ミスルトウパワー	2	5	セットアップ	20m	単体	自動成功	シーン1	
効果: $\text{対象が行う武器攻撃のダメージに}+[SL \times 5]$ する。ラウンド終了まで持続する。								
エアリアルセイバー	3	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: $\text{風属性の魔法ダメージ時にダメージを}+[SL \times 4]$ する								
マジックブラスト	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果: 「タイミング: メジャー」の「分類: 魔術」の「対象: 単体」を「対象: 範囲 (SL×2) 体」に変更する。メインプロセス終了まで持続。								
ハンターアーツ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: 「装備部位: 片」の武器をひとつ装備し、他に武器も盾も装備していない時に有効。攻撃のダメージと【物理防御力】に $[SL \times 2]$ 、【魔法防御力】に $[+SL]$ する。								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: $\text{魔術判定に}+1D$ する。								
フェザー	★	6	効果参照	-	自身	魔術	シーン1	
効果: $\text{落下によるダメージロール時に使用。受けるダメージを}0$ にする。								
インテンション	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: $[最大MP]$ に+CLする。(計算済)								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

【制服】 【精神】 判定の達成値に+1する。
 【グリモア】 装備者が行う魔法攻撃のダメージに+1

榎木の読み方は『かしぎ』となっている。
 独特な名前になっている理由は古典的なドルイド文化を受け継いでいる為。
 本人はさして気にしておらず、ウィスと気楽に読んでほしいと思っている。

宿り木の不思議な魔力と風の力を操ることを得意とする魔法少女で、正義感も強い。
 真面目気質ではあるものの、生真面目というほどではなく、文化を楽しむ余裕も持っている。
 基本的におっとりした性格。

エリンに転移された理由は魔法少女としての修練を続ける為。
 魔法少女として、やがてはドルイド文化を受け継ぐものとして経験を積む為に異世界に送られました。
 送った存在は技能を教えてくれた先輩のドルイド。
 自分の力で戻れるようになるまでは送られたままとなる。
 ウィスは自分の力で歩きだす為に、エリンという大地で他人と協力して生きていくこととなる。

【台詞サンプル】
 「魔法少女として、私にできることをやってみるよ」
 「名前が変……？ あはは、よく言われる。でも、別に気にしてないよ」
 「個性的な人がいて、変わった種族もいる……この世界、楽しいね」