

キャラクターシートは4枚用意されています。

プレイヤーは、各1枚ずつ自分の使うキャラクターシートを選択してください。

プレイヤーが4人に満たない場合、選択すべき優先順位はPC番号の若い順になります。

(優先度高>PC1:カイル>PC2:エッセン>PC3:ヴェロニカ>PC4:イーリス>低)



PC1:“豪快な” カイル

人間／男／18歳

ファイター2／スカウト1

※キャラクターシートの詳細は以下のリンクから

[キャラクターシート保管所](#)

▼君を表すキーワード

「情熱」「挑戦」「献身」

▼君のエピソード

ハーヴェスの下町生まれの下町育ちな君は、2人の兄と2人の妹がいる。

丁度真ん中の3番目だった君は、少しでも家計を救うため、15歳で家を出た。色々な仕事をして、お金を稼ぎ、実家にも仕送りをしつつ、ようやく冒険者として必要な装備を整えるだけの貯蓄ができたのだ。

大家族の中で育ったことから、君は誰かを助けたり、力になったりすることは当たり前だと思ってきた。それは冒険者を志してから変わらない。

君の冒険者になった動機は「弱き人々を守るため」だ。そのためにも、経験を積み、腕を磨いて、強くならなければならない。

▼ギルド長からの雑感

「攻撃重視のパワーファイター！」

君は両手剣で武装したファイター(戦士)だ。

装備できる最強の両手剣を持つため、命中したときには高いダメージが期待できる。

その高威力を活かすべく、戦闘になれば、どんどん前に出て、敵を倒していこう。

ただし防御力は低いので、HPは小まめに回復したい。

「探索や鍵開けの能力を活かし、手がかりを見逃すな」

君はスカウト(斥候)でもある。事件現場から手がかりを見つけたり、閉ざされた扉の鍵を開いたり、活躍の場面は多い。

そして戦闘となれば、先制を取って敵よりも優位な状況に仲間を導く役目もある。あらゆる面で、君はパーティの要なのだ。



PC2:“苛烈なる” エッセン

タビット／男／12歳

コンジャラー2／セージ1

※キャラクターシートの詳細は以下のリンクから

[キャラクターシート保管所](#)

▼君を表すキーワード

「知見」「自信」「友情」

▼君のエピソード

世界と魔術の心理を探究するため、世界中を旅するタビット族。君もそうした“知の探究者”だ。まだ村にいた頃、君はあらゆる面で競い合う、人間の友人がいた。そいつは、誠実で朴訥な天然の戦士だった。だがその友人は、ある日突然、君より先に旅に出てしまった。このままでは自分の方が劣っていると思われそうで、我慢がならない。

そこで、君は思い切って旅に出たのだ。

しかし、鈍くて不器用なタビットの一人旅は危険極まる。身を守るためには頼りになる仲間が必要だ。だから、君は冒険者ギルドを訪れ、仲間を募ることにした。まだ見ぬ世界を、見るために。

▼ギルド長からの雑感

「便利な魔法で強力サポート！」

君は多様な魔法を操るコンジャラーだ。

操霊魔法は、敵を弱らせ、仲間を強化する魔法が充実している。同時に複数の敵を攻撃する魔法も強力だ

（ただし、乱戦に撃ち込むと味方も巻き込む点に注意！）。

主に仲間を強化し、戦力の底上げに努めよう。怪我人がいたら、回復することもできる万能タイプでもあるぞ。

「パーティ1の知恵者」

セージ(学者)である君は、あらゆる知識に精通している。

特に魔物の正体を見抜くのは、君の役目だ。

知識が必要となる場面では大きく活躍できるだろう。



PC3:“確実なる” イーリス

ドワーフ／女／24歳

プリースト(ハルーラ)2／シューター1

※キャラクターシートの詳細は以下のリンクから

[キャラクターシート保管所](#)

▼君を表すキーワード

「慈愛」「誠実」「大食」

▼君のエピソード

ドワーフの集落で生まれ育った君は、何故か多くの同胞が信仰する炎の神グレンダールではなく、“導きの星神”ハルーラの啓示を受け、その神官となった。

君は人間の水準で見れば、まるで童女のような外見だが、ドワーフの女として十分大人になった君は、神の啓示が何を意味するのかを知るべく、星の導きに従い旅に出ることにした。

「誰かを導くことになるだろう」神は君にそう言ったように感じた。それが予言なのかどうか、運命的な出会いの可能性に胸を躍らせ、君はハーヴェスの街へとやってきた。

▼ギルド長からの雑感

「パーティ生存の要！」

君がもっとも得意とするのは、プリースト(神官)として使用することができる神聖魔法だ。

HPを瞬時に魔法で回復できる君は、パーティにとっての生命線となるだろう。

また、神官は社会的にも信頼される存在なので、街での聞き込みでは、重宝すること多いはずだ。

「手を休めずに敵を殲滅！」

君は優れた射手（シューター）でもある。

敵味方が入り乱れて戦う乱戦の中に矢を撃ち込んでも誤射しないので、回復しなくてもいいときは、どんどん敵に向けて矢を放っていこう。



PC4: “千変万化の” イーリス

ナイトメア／女／17歳

ソーサラー2／ファイター1

※キャラクターシートの詳細は以下のリンクから

[キャラクター保管所](#)

▼君を表すキーワード

「聡明」「冷静」「打破」

▼君のエピソード

生まれ持って魂に“穢れ”を持つナイトメアは、額から生えた角と体の一部にある痣の影響もあって、「忌み子」と呼ば

れ、疎まれる傾向にある。

君もハーヴェス郊外に捨てられていたため、本当の両親を知らない。

しかし幸運にも、君は冒険者によって拾われ、そして大切に育てられた。

しかしある日、君の育ての親である冒険者は、依頼を受けて冒険に出掛けたまま、遂に帰ってこなかった。

君は自分自身が生きるため、そして育ての親と再会するため、冒険者となる道を選ぶ。

いつか立派に自立した自分を、見せるために。

▼ギルド長からの雑感

「優れた能力値と装備で、味方を守れ！」

君はファイター技能は1レベルなれど、優れた能力値と手堅い装備で、戦士として十分な戦力を持っている。

戦闘になれば、積極的に敵の前に立ちはだかり、仲間を守る盾となり、敵を倒す剣となろう。

「魔法こそが君の本分！」

戦士としての才能以上に、君はソーサラー（魔術師）として優れた適性を持っている。

武器による攻撃がなかなか通用しない敵には、【エネルギー・ボルト】などの攻撃魔法で着実にダメージを与えていこう。

【ナップ】で敵を居眠らせるのも強力だ。

ただ、金属鎧を着ていることで、魔法の行使判定には「－4」のペナルティ修正を受けてしまう。

確実に魔法の効果を発揮したいときは、後述の種族特徴[異貌]も合わせて使っていくといいぞ。