

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	ガンスリンガー	Lv.1:	ガンスリンガー	性別	女
称号クラス				年齢	17
種族	グライアイ			境遇	記憶喪失
出自 (効果)	癒し手			目標	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	13	17	8	14	8	7
ボーナス	3	4	5	2	4	2	2
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	3	6	6	2	6	3	2

HP	57
MP	50
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	キャリバー	10m	0	8	0	0	0	0	0
左手	ランタン								
頭部	ハット					1			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	6	0	3	12	8
スキル									
その他									
総計(右)			6	8					
総計(左)			6	0	7	7	3	12	6
総計(両)									m
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	6			6	+ 3 d
トラップ解除	6			6	+ 3 d
危険感知	6			6	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	MPポーション*2
バックパック	
	野営道具
小道具入れ	毒消し*2
ロープ	MPポーション
火打ち石	
エリンディル西方トラベルガイド	
ネズミ捕り	
ポーションホルダー	
HPポーション*3	

現在重量:	5	所持金:	2082	預金・借金:	
最大重量:	16				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
グライアイ: ストームフット	★	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: 戦闘移動か離脱。封鎖の場合離脱不可。								
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]								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/Sr	
効果: スキル打ち消し								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避+1d								
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果: キャリバー取得								
ワンコインショット	○	4	DR直前	-	自身	自動成功		
効果: 【物防】 【魔防】 -[SL*3]								
AM: 魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔導銃命中+1d								
インベナム	2	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果: 武器攻撃と同時。ダメージ通れば[毒(SL)]付与								
カリキュレイト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果: 未行動時使用可。メインを行う								
ファニング	◇	5	メジャー	武器	[SL+1]体	命中	魔導銃使用	
効果: 射撃攻撃を行う								
バレットマーク	★	-	ワンコインショット	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果: ダメージ通れば【物防】 【魔防】 -15。シーン終了まで。								
ファーマシー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果: HPポーション3個取得								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: トラップ探知+1d								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: トラップ解除+1d								
アサシンI	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果: 自身がBSを与えた直後。FP1点消費。その強度に+1								

タダでは転ばない精神が嬉しい、突き抜けたプラス思考を持つ天真爛漫なグライアイ。鈍感なわけではなく人並みに凹んだり傷ついたりもするが、自身の感情の面倒を見るのが異様にうまい。

人里離れた奥地で、薬屋を営む両親と平和に暮らしていたが、14の時にフォモールと誤解した冒険者達の襲撃に遭う。両親の助けと生まれ持った異形のおかげで彼女は無事逃げおおせたが、共に過ごしてきた家族は皆命を落としてしまった。

心に大きな傷を負った彼女であったが、いつまでも悲嘆に暮れているわけにもいかない。自身を生かしてくれた両親も、それを望んではいないだろう。しかし今後どう生計を立てていくべきか。薬師としての腕は、お世辞にもあるとはいえない。商才がある訳でもなければ、学がある訳でもない。この身以外の資財も無ければ、ましてや頼れる伝手なども無い。

彼女は考えた。自分に強み足りうるものは何かないものかと。そして気が付いた。身寄りがいないことは、裏を返せば弱みがないことでもあるということに。また、誤解により家族を亡くしたという過去も、世のために役立てられるとも考えた。その背景を持つ自分が、名を上げ英雄として自らの存在を世に知らしめれば、同じような悲劇に遭う善良な妖魔も減るに違いない。これらのことを考慮した結果、マールは冒険者としての道を歩むこととなる。

狩猟などの経験はあったが、元々ただのしが無い薬屋の娘。戦いについては一から鍛えた。我流であるため効率はあまり良いものではなかったが、妖魔の身体であるおかげが、自身の身体能力は自認していた以上に高く、また明確な目標もあったため、着実に実力を伸ばしていった。

人間社会に紛れるのは、思っていたほど苦勞しなかった。異形の発現部位が衣類で隠しやすい脚部であったためである。両親の血を引いていることを誇りに思っているが、妖魔の身であることの告白は慎重であった方が良いことは間違いない。

それから、5年の歳月が過ぎた。

