キャラクター名
グリシャ・ラビンツェル

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	2
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	レンジャー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	９歳くらい
種族	ヴァーナ			**境遇**	天啓
出自（効果）	傭兵			**目標**	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	10	13	6	13	6	8
ボーナス	3	3	4	2	4	2	2
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	4	5	5	2	6	2	2

HP	39
MP	33
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	ロングボウ	30m	-2	7	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	シーフズツール								
能力値			5	0	5	0	2	11	9
スキル	スピードショット,ストロングボウ			+5				+3	
その他									
総計(右)			3	12	5	6	2	11	9 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 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	+ 3 d
トラップ解除	5		1	6	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 3 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	
冒険者セット	
バックパック	
ＭＰポーション	
ＢＬ本	
ＭＰポーション	
ＨＰポーション	

現在重量： 8		
最大重量： 14	所持金： 497	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
ハイジャンプ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
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]								
スペシャライズ：弓	2	-	パッシブ	-	自身	-	弓使用	
効果： 弓を使用した命中判定の達成値に＋ＳＬ、ダメージに＋ＳＬする。								
アームズマスタリー：弓	★	-	パッシブ	-	自身	-	弓使用	
効果： 弓を使用した命中判定に＋１Ｄ。								
ホークアイ	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果： 射撃攻撃のダメージに+[SL×3]する。この効果は移動を行うか、シーン終了まで持続する。								
スピードショット	★	-	パッシブ	-	自身	-	弓/錬金銃/魔導銃	
効果： 装備している武器の「行動修正」が0未満の場合、「行動修正：±0」に変更する。								
インタラプト	★	-		視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。そのスキルは使用されたことになり、対象はコストなどを通常通り消費する。								
ストロングボウ	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： 「種別：弓」を一つ選ぶ。選んだ武器の「重量」を+3、「攻撃力」を+5する。								
デストロイヤー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： オブジェクトを破壊する時のダメージに＋２Ｄ。ただし、破壊不可のオブジェクトを壊すことはできない。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ探知の判定＋１Ｄ。さらにトラップ探知に失敗しても、ラップが作動しなくなる。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知の判定に+1Dする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

傭兵の両親を持つ兎族（アウリラ）のヴァーナ。元々両親と同じ道に進もうと思っていたが、ある日（たぶん）神の声を聞いて、傭兵になれやと言われたので普通に傭兵になった。
人懐こくて、少々スキンシップが過剰気味。一人称は俺。

■クリアシナリオ
2020/06/04終「妖魔の砦」
■リビルド
（ブルズアイをホークアイに変更）2021/3/9