

キャラクター名	プレイヤー名
ヴァシリーサ=グランディア	

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	10
サポートクラス	レンジャー	Lv.1:	レンジャー	性別	女
称号クラス				年齢	34
種族	ヒューリン(ドウアン(ハーフ))			境遇	師匠
出自(効果)	闇の一族			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	10	17	13	17	10	7
ボーナス	3	3	5	4	5	3	2
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	4	5	6	4	7	3	2

HP	89
MP	77
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	ファインクロスボウ	30m	-1	8	0	0	0	-4	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	クイックバンド							2	1
装身具	シーフズツール								
能力値			5	0	6	0	3	13	9
スキル									
その他									
総計(右)			4	8					
総計(左)					6	7	3	11	9
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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
果実	
にく	
冒険者セット	
バックパック	
HPポーション	
HPポーション	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	

現在重量:	12	所持金:	32333	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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果: 天翼族、飛行状態になる。シーン終了まで持続する								
ワイドアタック	2	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]								
シャドウストーク	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 移動を行っても隠密状態は解除されず、隠密状態を維持したままでエンゲージすることも可能である。この効果はスキル、パワ、アイテム、ギルドサポートの効果によって移動を行うときも有効。								
サブライザル	5	4	Xジャーアクション	武器	単体	命中	隠密	
効果: 武器攻撃を行う時命中判定に+1D、ダメージに+[(SL)D]する。クリティカル/ダイスロール増加								
シュートアウト	★	5	リアクション	視界	単体	命中		
効果: 対象が行った射撃攻撃、魔法攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行う。この対決に勝利した場合、対象が行ったあなたへの攻撃は失敗となる。								
リサイクル	★	8	効果参照	-	自身	自動成功		
効果: シーン終了時に使用する。そのシーンで使用した「種別:矢弾」のアイテムは携帯品に、投射に使用した武器は装備品、あるいは携帯品に戻り、再び使用可能となる。								
インベナム	2	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果: 攻撃武器と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[毒(SL)]を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
バタフライダンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1D								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功		
効果: 対象が「タイミング:パッシヴ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言したときに発動する。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。								
クイックエイド	★	-	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: HPをCL×10点回復し、バッドステータスをすべて回復する								
ディスアピア	★	3	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果: 隠密状態になる。ただし、敵キャラとエンゲージしている場合、このスキルは使用できない								
スティール	1	3	ダメージロール直後	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果: エネミーを対象とした白兵攻撃のダメージロール直後に使用する。その攻撃の対象のドロップ品一つ得る。通常通り、ドロップ品決定ロールを行うこと。								
ドッジムーブ	3	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果: 回避判定の達成値に+[SL+2]								
フェイント	★	4	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果: あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
クローズショット	★	3	ムーブアクション	-	自身	自動成功		
効果: エンゲージしているキャラクターを対象として、射撃攻撃を行うことができる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								

「この世界で死にたくねえなら情を捨ててこったな」  
それがアイツの口癖だった。  
豪快な笑い声が好きだった父、いつも優しく笑っていた母  
それをアイツが奪い去った。  
「どうして私は殺さなかったの？」  
「ああ？なんとなくだよ。目標はこの2人だけだったしな。  
ただな、今は俺の分身を残しているみたいでこれなかなか悪くねえ」  
「私に殺されるとは思わないの？」  
「だったらとっくに殺されてらあ」  
そう言ってアイツはまた酒を飲んだ。酒は嫌いだ。酔っているとコイツを許しそうになってしまう。  
「ほらよ、次の仕事だ」  
アイツが紙切れをこちらへ寄越す  
「なんでナイフって指定されてるのよ。。死んでれば何だっていいでしょうに。」  
「それが命令ならオレたちはそれをやるだけさ」  
刃物も嫌いだ。あの刃がめり込んでいく感触はいつまで経っても慣れない。  
とはいえ仕事をしなければ生きていけない。そう割り切って彼女は今日も闇に染まる。  
父親譲りの羽で誰にも気づかれずに忍び寄り、音もなく去っていく。  
「戻ったわよ」  
返事はなかった。別の仕事にでも行ったのだろうか。  
しかしアイツはそれきり私の前に姿を表さなかった。こういう世界だ、死んでいたって気付かない。  
でもアイツは絶対死んじやない。だって  
「私が殺してやるんだから」

