

キャラクター名	プレイヤー名
ミレニア・ハッター	

メインクラス		ウォーリア	Lv.1:		レベル	10
サポートクラス		ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	女
称号クラス					年齢	16
種族		フィルボル			境遇	放浪者
出自 (効果)	冒険者				目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	23	8	9	7	16	20	9	HP	135
ボーナス	7	2	3	2	5	6	3	MP	78
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1	フェイト	4
他修正									
能力値	8	3	5	2	5	7	4		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手	ハードシールド		0	0	0	8	0	-1	0
頭部	クリスタルヘルム				-1	7			
胴部	プレートメイル				-1	12			-2
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具									
能力値			3	0	5	0	7	10	13
スキル						23	17		
その他									
総計(右)			3	0	2	55	24	9	11
総計(左)			3	0					
総計(両)									
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	所持品	
トラップ探知	5			5	+ 2 d	MPポーション*21	
トラップ解除	3			3	+ 3 d	バックパック	
危険感知	5			5	+ 2 d	HPポーション*1	
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	7			7	+ d		
錬金術判定					+ d		
<div> <div>現在重量： 22</div> <div>最大重量： 28</div> </div>							
所持金：						預金・借金：	

[illegible]

由が好きな冒険者である父と、自由に憧れていた母のもとに生まれました。
 ミレニアという名前は『千年』という意味の『millennium』から。
 小人ではあるが16歳の為、子ども扱いされるのを嫌う。
 3人(アリサ、ケイト、フェイナ)に出会う3日前に両親を亡くし、それがトラウマに。
 →そのため、身近な存在が消え去ってしまいうような状況に凄く恐怖を感じ、大切な誰かが傷つくくらいなら自分が死んだほうがマシという考え。
 何処か闇を抱えているように見える(ただし本人は自覚してない)
 冒険家だった両親の後を引き継ぎ、強くなりたい、大切な人が出来たら護りたいという自分なりの正義を掲げて行き先の無い旅に出る。
 ……それが助けられなかった両親に対する罪滅ぼしだと信じて。
 境遇が冒険者ではなく放浪者なのは彼女のこだわりである。詳しくは<http://sui-hei.net/mondai/show/35212>(一応h抜いてます)
 彼女の旅の途中で新たな大切な人たちに会うことになるのは別のお話。

ー如何やら、彼女の精神力はそこそこ強いらしい。
 《救いたい。》《助けたい。》《今度こそ、護りたい。》
 人一倍強いその意思が…過去の罪に囚われた、彼女を動かす唯一の原動力となっているのだろう。
 しかし…其れがいつまで持つのかは分からない。
 彼女は両親を失った。それ故にー強くて、脆いのだ。
 何時の日かに見たあの凄惨な光景を…決して忘れることなど出来やしない。
 《護れなかった》という現実、何より鋭い刃となって彼女を貫き続けることだろう。
 ー完璧だとは言えずとも…今はまだ、護れているだけ問題ない。
 しかし…、それが何度でも繰り返される事にでもなれば、傷つき喜び割れた彼女の精神は…いとも簡単に壊れきってしまうのだろう。
 もし、そうなった時、彼女が一体どうになってしまうのかはー今はまだ、分からない。

キャラクター名
ミレニア・ハッター

プレイヤー名 _____

[illegible][illegible]