キャラクター名: Sherry

プレイヤー名:

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干渉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	学者	性別	女(男)	年齢	11歳(64歳)
冒険者Lv	4	経歴			
経験点	540				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	11			22 + 2	4
		敏捷度	4	1		16 + 2	3
体	1	筋力	4			5	0
		生命力	14			15	2
心	13	知力	5	3		21	3
		精神力	18			31	5

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	3		
スカウト	1		
レンジャー	1		
セージ	3		
エンハンサー	1		
アルケミスト	4		

戦闘特技			
ターゲッティング	1-280p		p
スローイング	2-228p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
バークメイル		
ヴォーパルウェポン		
クリティカルレイ		
ヒールスプレー		

技能

	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	3	7	6	3

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	クロースアーマー		1		2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		0	2

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ノーマルクロスボウ 射程30m	2H	5		2d+ 7	10	3	20										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 0	2

HP
27

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 9

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	ビギナーズエッグ	冒険者Lv.3以下の時、エネミーを倒して得る経験値が2倍になる。
背中	矢筒	12本まで矢、太矢を収納。
右手	スマルティエの疾風の腕輪	
腰	アルケミーキット	賦術を使用できる
足		
その他	矢筒	12本まで矢、太矢を収納。

装備品		説明
左手	スマルティエの宗匠の腕輪	

その他メモ

娘が生きてたらアバターと同年齢だが、外見は死んだ当時の娘の姿である。娘の享年は11歳。

死んだ娘と約束した世界で1番美しい景色を見せるために世界を旅していたが、娘に見せる景色は未だに見つけられず、見つからないのは景色を見せたい娘が既にこの世にいないからだと考える。
SWOでは性別を変更して自由なキャラが作れる。そしてリアリティのあるVRMMOというものを知り、娘と一緒に景色を見るために娘のアバターを作ってSWOをやることを決意する。既に司書を定年で退職し、家族のいない老後を過ごすだけの日々に……既にこの世に未練はない。

娘を産んですぐ亡くなった妻のために、娘の成長を毎日書いた日記をつけており、娘の性格や口調はそこから演じている。口調については、素の口調が出ないようにアバター制作の時点で固定している。
ゲームについては慣れていないため、口調や性格の真似を辞めても同じような反応になる。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
Sherry

プレイヤー名

一般装備品 (消耗チェック)

マテリアルカードBx32	○□□○□□
マテリアルカードAx6	○□□○□□
救命草x9	○□□○□□
魔香草x3	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
ヒーリングポーションx5	○□□○□□
アウェイクポーションx2	○□□○□□
ポーションボールx7	○□□○□□
太矢<12本>	○□□○□□
徹甲太矢<12本>	○□□○□□

所持金 311 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数
冒険者ランク<ダガー>	20
冒険者ランク<レイピア>	30

名誉点 所持 3 /合計 53