

キャラクター名 サーシャ・ウィンドミル プレイヤー名 _____

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	傭兵	性別	女	年齢	14
冒険者Lv	8	経歴	告白されたことがある		
経験点	110		大失恋したことがある 大切な人と生き別れている		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
器用度	10	6		23 + 2	4	ファイター	8		
敏捷度	10	3		20 + 1	3	プリースト/ヒューレ	4		
筋力	11	7		28 + 2	5	スカウト	4		
生命力	8	3		21	3	エンハンサー	3		
知力	5			9	1	アルケミスト	3		
精神力	3	3		10	1				

戦闘特技	値	説明
タフネス	2122 p	p
かぼう	1B36 p	p
防具習熟A/金属鎧	1B31 p	p
必殺攻撃	1B38 p	p
武器習熟A/アックス	1B31 p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	値
ビートルスキン	
マッスルベアー	
キャッツアイ	
クリティカルレイ	
バークメール	
ヴォーパルウェポン	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 224 /合計 224	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	8	12	11	13
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧 <u>ブリガンディ</u>		18	-1	7
盾 <u>タワーシールド</u>		17	-	2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				4
回避技能 <u>ファイター</u>		合計値	10	13

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
ミスリルアックス	1H両	28		2d+ 12	11	14	33										
ミスリルアックス	2H	28		2d+ 12	11	14	43										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
スカウトツール	○□□○□□
謎の手紙	○□□○□□
森のささやき亭のエンブレム	○□□○□□
ヒーリングポーションx5	○□□○□□
消魔の守護石x2	○□□○□□
魔晶石(3点)x3	○□□○□□

食料(1週間分)x4	○□□○□□
防寒着	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金 13011	預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	21 m	63 m	2d+ 10	13	60

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 7	2d+ 11	2d+ 9	22

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	5			

装備品	説明
頭 <u>純白の雪草</u>	壊すと物理or魔法のダメージ-6
耳	
顔	
首	
背中 <u>ウェポンホルダー</u>	
右手 <u>能力増強の指輪(敏捷)</u>	
腰 <u>アルケミーキット</u>	
足	
その他能力増強の腕輪(器用)	

装備品	説明
左手 <u>能力増強の腕輪(筋力)</u>	

その他メモ	自動失敗チェック
とある小さな町のご令嬢。将来を誓いあった許嫁がいるのだが、その許嫁が他の女性といる所を見てしまい勝手に振られたと思いこんでいる。両親が計画してくれた傷心旅行中に道に迷い、離れ離れになってしまって路頭に迷う羽目。ご飯とベッドのために冒険者となり、今に至る。家族の大半が傭兵だったり冒険者だったり魔法使いだったりするので、こうなったのはある意味運命なのかもしれない。もちろん捜索願は出されているが、基本的にフルフェイスの兜を被っているのでも今後気づかれることは恐らく無い。	○□□□⑤
見た目もそうだがとにかく怪力。大半の重いものなら大体持てる。顔や声のトーンは年相応だが、背がとても高い所為で非常にアンバランス。	○□□□⑩
基本的に世間知らず。よく突拍子もない事を言うが本人に悪気はない。しかしお嬢様らしく汚れるのはあまり好きじゃない。良く言えば純粋でまっすぐ。悪く言えば単純で猪突猛進。とにかく前しか見ていないようなご令嬢である。	○□□□⑮
	○□□□⑳
	○□□□㉑
	○□□□㉒
	○□□□㉓
	○□□□㉔
	○□□□㉕