

キャラクター名 サーシャ・ピレネー プレイヤー名  

<b>種族</b>	ラミア	<b>種族特徴</b>	暗視/ラミアの身体/吸血/変化/弱点(土+3)		
<b>生まれ</b>	戦士	<b>性別</b>	女	<b>年齢</b>	16
<b>冒険者Lv</b>	11	<b>経歴</b>	片親、あるいは先祖が人族		
<b>経験点</b>	3190		田舎で育った 大切な約束をしている		

技	10	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	6	4			20 + 1	3	ファイター	5	
体	9	敏捷度	7	2		19	3	プリースト	9		
		筋力	5	12		26	4	レンジャー	3		
心	12	生命力	3	9		21	3	セージ	1		
		知力	8	12		32 + 1	5	エンハンサー	11		
		精神力	8	14		34	5				

戦闘特技		魔法拡大/数	226 p	魔法撃	227 p	頑強	218 p	頑強II	2121 p	魔法撃強化	3144 p	足さばき	2120 p
			p		p		p		p		p		p
			p		p		p		p		p		p
			p		p		p		p		p		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
巨人語	○	
交易共通語	○	○
ドレイク語	○	○
汎用蛮族語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
ドラゴンテイル	
アンチボディ	
メディテーション	
デーモンフィンガー	
スフィンクスノレッジ	
リカバリィ	
ストロングブラッド	
ワイドウイング	
フェンリルバイト	
トロールバイタル	

技能	基本 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	5	8	8	9
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	イスカイアの魔動鎧		20	7	
盾	スパイクシールド		23	1	2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能	ファイター	合計値	9	10	

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
バスタードソード	1H両	17		2d+ 8	10	9	17										
尻尾		1	1	2d+ 9	12	9	11										
牙		1		2d+ 8	9	9	11										
牙(補助)		1	5	2d+ 13	9	14	11										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
10 m	19 m	57 m	2d+ 9	10	86

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 6	2d+ 0	2d+ 14	2d+ 17	63

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	9	14			

装備品	説明
頭 決死の鉢巻き	
耳	
顔 赤の眼鏡	専用
首 聖職者の首飾り	専用キルヒア聖印つき
背中 英雄のマント	
右手 巧みの指輪	
腰 ブラックベルト	
足	
その他 知性の指輪	

装備品	説明
左手 信念のリング	

その他メモ  
 幼くしてキルヒアの声を聞いたダーレスブルクの辺境に住んでいた少女。  
 自分も周囲も彼女を人間だと思っていたが、成人を間近に控えた頃、ラミアの血が発現してしまう。母方の祖母がラミアだったらしく(母親は人間)、隔世遺伝。母親は、それを家族に黙っていたことを気に病んだのか、失踪してしまう。  
 彼女自身も故郷に残っていても余計な諍いを生むだけと感じ、父に母親を連れ戻すことを約束(←大切な約束)し、旅立つ。  
 各地を巡った末、カシュカーンに辿り着いて冒険者として生活するようになる。冒険者を始めた当初はラミアの姿を忌避し、本来の力を発揮できなかったが、ある事件をきっかけにラミアであることも自分の一部であると受け入れるようになる。  
 現在は、カシュカーンの一部で受け入れられるようになっている(←例外的存在)。  
 数々の冒険を経て、カシュカーンで『名誉人族』となる。

○チャットパレット  
 2d6 + {セージ} + {知力} 魔物知識

自動失敗  
 チェック  
    ⑤  
    ⑩  
    ⑮  
    ⑳  
    ㉕  
    ㉟  
    ㊫

