

キャラクター名 シーツ・ナイトキャップ・シーツ
 プレイヤー名

種族	ラミア	種族特徴	暗視/ラミアの身体/吸血/変化/弱点(土+3)		
生まれ	戦士	性別	女性	年齢	27
冒険者Lv	5	経歴	蘇った死者を見たことがある		
経験点	0		憧れる冒険者がいる 溺れたことがある		

技	10	器用度	6	成長	2	他修正	能力値	18 + 1	ボーナス	3	技能	Lv.	技能	Lv.
		敏捷度	9	4		23 + 1	4	グラップラー	5					
体	9	筋力	4	3			16	2	スカウト	3				
		生命力	8	1			18	3	エンハンサー	5				
心	12	知力	8				20	3	アルケミスト	1				
		精神力	9	3			24	4	ミスティック	1				

戦闘特技		追加攻撃	220 p
		投げ攻撃	225 p
		鎧貫き	1B39 p
		武器習熟A/格闘	1B31 p
		テイルスイング	1B37 p
		頑強	1B29 p
			p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドレイク語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ガゼルフット	
ドラゴンテイル	
マッスルベアー	
ワイドウィング	
クリティカルレイ	
幸運は手指を助ける	

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	0			
グラップラー	5	8	9	7
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	アラミドコート		15	1	2
盾	そんなものはない				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー	合計値		10	3

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
尻尾	1H#	1		2d+ 8	12	8	11										
牙	2H#	1		2d+ 8	9	8	11										
飛空投げ	2H	0		2d+ 8	12	8	10										
投げ	2H	0		2d+ 8	12	8	0										
パワーリスト	1H拳	5		2d+ 8	9	8	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 10	3

HP
48

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 9

MP
24

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 決死のハチマキ	捨て身カウンター使用可、使い捨て
耳	
顔 黒の眼帯	6時間以上装用のうえで体ずと6魔法知識を得る。魔法効果により死傷は発生しないらしい。
首 首輪	やげにごつい。蛮族領にいた時のことは推して知るべし。
背中 サバイバルコート	防寒、防熱のコートだが防御は上がらない
右手 敏捷度増強の指輪	割らない
腰 多機能ブラックベルト	師範代の証に師匠であり命の恩人でもあるリルドラケンから賜った
足	
その他器用度増強の指輪	割る

装備品	説明
左手 敏捷度増強の指輪	割る
アルケミーキット	すかんぴんのもと

その他メモ	自動失敗 チェック
ラミ……ア？ どこからどう見てもただのグラスランナーだな、間違いない。	□□□□⑤
人型形態の時はグラスランナーのような小人になってしまうラミア。 そして精神も外見に引っ張られるらしく、人型のときのメンタリティはほぼグラスランナーである。 ラミアの姿に戻ったときには、ラミア族らしく妖艶な美女となる……が、先ほどまでとの落差が激しすぎるために周囲が落ち着けない。	□□□□⑩ □□□□⑮
蛮族領地からは、「ラミアのくせに魔法も使えないとは何事だ」という言葉に嫌気がさして逃げ出した。 その途中で疲労困憊から川で溺れかけ、そのときにアドリアン流の道場に拾われた。 以後、私の求める姿はこれだったのだから、と武術に目覚める。	□□□□⑳
今ではすっかり人族のメンタリティに染まりきり、武道と自分の楽しさを両立しようとしている。	□□□□㉕
その結果として、ラミアでありながらフェイダン地方フリークとなり、	□□□□㉙

