キャラクター名: マーサ

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	占い師	性別	女	年齢	14
冒険者Lv	7	経歴	蛮族の将来を悲観している		
経験点	4900		憧れる冒険者がいる		
			人族に懐柔（買収）された		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	2	2		14 + 1	2
		敏捷度	9	3		22 + 2	4
体	7	筋力	2	2		11	1
		生命力	8	3		18	3
心	14	知力	8	5		27 + 1	4
		精神力	9	3		26	4

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/エルピュセ	4		
スカウト	3		
ミスティック	7		

戦闘特技			
魔法拡大/数	IB39 p		p
代償軽減	IB30 p		p
占瞳操作	IB30 p		p
双占瞳	IB37 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	○	○
ドレイク語	○	○
汎用蛮族語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
幸運の星の導きを知る	
幸運は勝ち戦を授ける	
幸運は富をもたらす	
星は剣を導く	
凶星の光を避ける道を知る	
襲いかかる敵の幻	
光る星は神秘を誘う	

名誉アイテム	点数
【タマフ=ダツエ流浪戦瞳】入門	50
《戦瞳：節制》習得	30
《戦瞳：吊るされた男》習得	20
〈バトルロッド〉×3購入	60
〈バトルボール〉×3購入	90
名誉点 所持 48 /合計	298

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	0			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7	0	3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		0	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
牙	2H#	1		2d+ 0	9	0	11										
尻尾	1H#	0	+1	2d+ 1	12	0	11										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
ミスティックロッドx5	○□□○□□
ミスティックカードx5	○□□○□□
バトルロッドx3	○□□○□□
バトルボールx3	○□□○□□
５点魔晶石	○□□○□□
3点魔晶石x2	○□□○□□

陽光の魔符Ix2	○□□○□□
月光の魔符Ix2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 8710 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
39

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 11

MP
38

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	8			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	ラミアの首飾り	合言葉を唱えると特定の女性の姿に化けることができる
背中	携帯神殿	1日1回神聖魔法をMPなしで使用可能。聖印として使用可能
右手	疾風の腕輪	
腰		
足		
その他	知性の指輪	

装備品		説明
左手	巧みの指輪	

その他メモ

ミュージシャン：2
パフォーマー：2
ダンサー：1

サツマ帝国出身。
ヤマト地方において、エルピュセはラミアによって細々と信仰される存在である。
教義がそこまで捻じ曲がっている訳ではないのだが、上位蛮族にこき使われスパイ活動だとかに努めなければならない中でも希望を持って歩め、という感じに伝えられている。
マーサは若くして占瞳の才を買われとあるドレイクに召し抱えられていたのだが、戦ばかりの上司とその周りに嫌気が差して出奔。
他のPCと偶然出会い、意気投合し今に至る。
ちなみに。

自動失敗チェック

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