キャラクター名
マルコマルコ・バッハマン

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	10
種族	ヒューリン			**境遇**	略奪
出自（効果）	騎士			**目標**	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	15	12	18	10	3
ボーナス	3	3	5	4	6	3	1
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正			1		1		
能力値	3	3	6	6	8	5	2

HP	43
MP	66
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S3ナイフ(魔力/魔勇/魔烈)	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S2メイジハット(硬化/対抗：威圧)					4			
胴部	S2メイジローブ(敏捷/感知)					3			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	グリモア								
能力値			3	0	6	0	5	14	8
スキル	ニンブル/フェイス：ダグデモア							5	
その他									
総計(右)			3	3	6	9	5	19	8 m
総計(左)			3	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	8			8	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 3 d
エネミー識別	6			6	+ 5 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
小道具入れ	
├転送石	
└ランタン、ロープ、火打ち石、地図	
野営道具	
ポーションホルダー	
└MPポーション*5	
ランチボックス	
└野菜*5	
野菜*10	

現在重量： 12		
最大重量： 25	所持金： 286	預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハーフブラッド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
マジシャンズマイト	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定に+1Dする。								
ブーストマジック	★	5	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： ダメージ増加を行なう。魔法攻撃のダメージに+【感知】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動	メイジ、シナリオ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」の変更、ダメージに+[CL×10]する。								
	1							
効果：								
サモン：リヴァイアサン	★	8	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術	-	
効果 :対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは2D(〈無〉属性の魔法ダメージ)となる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[スリップ]を与える。クリティカル：ダイスロール増加								
フォースブリンガー	4	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 〈無〉属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
アニマルパクト	★	-	マイナー	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：「対象：自身」以外のあなたの使用するサモナーのスキルを「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： エネミー識別を行なう。この効果によりエネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる。								
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 「対象：場面(選択)」「射程：視界」のすべての対象に対してエネミー識別を行なえる。エネミー識別の判定は1回だけ行ない、								
ラーニング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《ナチュラルヒストリー》を取得。								
	1							
効果：								
ニンブル	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【行動値】に+3する。								

クラン＝ベルの騎士の家系に生まれた少年。
闘技場で「負けたら相手の言う事を何でも聞く」という条件でライバルと戦い、敗北。
ライバルはマルコマルコに「冒険者を志す事」を強制し、齢10にして旅立ちを迎える事となった。

舌なめずり癖があり、追い詰められると高確率で命乞いをする魔術師。

防御：7/5　移動力：8m

キャラクター名
マルコマルコ・バッハマン

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
マイスター：魔術	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔術判定に+1Dする。								
ナチュラルヒストリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：エネミー識別に+2Dする。								
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。								
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：エネミー識別の判定に+1Dする。								
フェイス：ダグデモア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：行動値に+2する。								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：感知基本値に+3する。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：敏捷基本値に+3する。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：危険感知の判定に+1Dする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								