キャラクター名: メアリー・オブ・マーカム

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	神官	性別	女性	年齢	17
冒険者Lv	6	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	4	器用度	8	1		13	2
		敏捷度	9	2		15 + 1	2
体	8	筋力	7	3		18	3
		生命力	5	1		14	2
心	9	知力	10	3		22 + 2	4
		精神力	7			16	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	6	エンハンサー	1
コンジャラー	1	アルケミスト	1
プリースト/賢神キルヒア	5		
スカウト	1		
レンジャー	1		
セージ	1		

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	6	8	8	9
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	カイトシールド		8	1	1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	フェンサー		合計値	10	6

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
カッツバルゲル 魔法の発動体	1H	7		2d+ 8	9	9	7										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
保存食（１週間分）	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
魔香草x4	○□□○□□
マテリアルカード緑　Ax6	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金 0 G	預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	16 m	48 m

回避	防護点
2d+ 10	6

HP
32

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 3

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 8

MP
36

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	1	5			
神聖魔法	5	9			

戦闘特技			
ディフェンススタンス	1-287p		p
変幻自在	1-282p		p
マルチアクション	1-292p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○

装備品		説明
頭	女神のヴェール	回復のC値を10として扱う
耳	聖印	
顔	アイソアーマスク	通常移動+7m/全力移動+14、(魔法)物理抵抗(近接攻撃)+1(物理)、(近距)+1(魔法)物理抵抗(支援攻撃)+2、2d(防具)+7m/2d(盾)+2d(防具)+1、
首		
背中		
右手	俊足の指輪	
腰	多機能ブラックベルト	
足		
その他		

装備品		説明
左手	叡智の腕輪	
	アルケミーキット	賦術を使用出来る

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	
バークメイル	

名誉アイテム	点数
グレートソード	200
専用化	100
名誉点 所持 0	/合計 300

その他メモ

とある国の貴族の娘。
双子の姉で、神官が王となる国で生まれ、神官になるべく、プリーストの道を進む。
同時に、双子として生まれた妹がナイトメアとして生まれ、親から外部の交流を許さなかった為、
必死に彼女の支えとなる。
妹である「レイチェル・オブ・マーカム」が１７の誕生日を迎え、暫くした頃、突如出奔してしまう。
後に、家の情報網を使い調べた所、妹は姉と家柄に恥をかくと思い、飛び出したのだという。
その為、彼女はプリーストの勉強をするという建前を立て、妹を探す為に冒険者となる。

神官を輩出しやすい家系の為、潜在魔力が高めだが、戦士としての適性もある為、文武両道を収めているが、
冒険者としてはまだまだ見習いの類。
現在は妹を探し出し、彼女の動向を見守る方針にしている。

自動失敗チェック

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