

マリーシャ

「いくら丈夫だからって、あまり怪我しないでくださいかね？心配なんですから」



イラストレーション：so-bin

○キャラクター

ナイトメアの神官にして射手です。少女のような愛らしい外見ですが、実際の年齢は誰も知りません。過去は首都カナリスの王都で神殿の下働きをしていましたが、思い立って冒険者を志すことになりました。

見た目よりは落ち着いた物腰をしており、若い他の3人の姉のような存在です。

○運用について

基本的には仲間が怪我をしたら【キュア・ウーンズ】の魔法で、こまめに回復させましょう。弓での攻撃は回復が必要ないとき、手が余りそうなら使う、くらいの気持ちで構いません。神官のMPが尽きてしまうと状況がかなり不利になりますので、MPの管理には気を遣いましょう。

○成長の指針

プリースト技能を有効に使いたいなら、知力と精神力を上昇させましょう。シューター技能を使う機会が多いなら器用度と筋力を上昇させます。

技能レベルの上昇はプリースト技能をメインとし、シューター技能は余力のあるときに後から上げていくのがベターです。

戦闘特技は《魔法拡大/数》がオススメです。

キャラクター名 **マリーシャ** プレイヤー名

種族 **ナイトメア** 性別 **女** 年齢 **不詳** 生まれ **神宮**

能力値

技	A	成長	器用度	筋力
6	7	+	13	+2
	B	+	10	+1
体	C	+	18	+3
14	D	+	16	+2
	E	+	20	+3
心	F	+	19	+3
10	G	+		

HP **22** MP **25**

経験点 **500** 習熟者レベル **2**

種族特徴 **【異貌】**
【弱点(水・氷属性)】

技能 レベル

プリースト(ルーフェリア)	2
シューター	1

戦闘特技 **《精密射撃》**

所持名譽点

合計名譽点

※属性加減

0 = セージ技能() ライダー技能() 知力+ボーナス スカウト技能() フォーレーサー技能() 筋力+ボーナス

0 = スカウト技能() フォーレーサー技能() 筋力+ボーナス

制限移動=3m 移動力 **10** 全歩移動 **30**m

【基本命中力: 3】 = ファイター() グラップラー() その他() シューター() 射撃用度ボーナス [2] 射撃力が追加ダメージ: 4] = ファイター() グラップラー() シューター() ファンサー() その他() 射撃用度ボーナス [3] 射撃力が追加ダメージ

武器	用途	必中	命中判定	威力	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
ヘビーボウ	2H	17	-	3	2	3	4	6	6	8	8	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

※【基本回避力: 0】 = ファイター() グラップラー() ファンサー() その他() 射撃用度ボーナス []

部位	必中	回避判定	防弾数	備考	装飾品の名称	効果
スライムアーマー	15	-	5			

戦術関連メモ

合計射撃力 **0** 合計防弾数 **5**

魔法ダメージ軽減

HP **22** 精神力 **4**

MP **25** 精神耐性力 **5**

所持金 **200** G 預金 借金

魔法(威力=技能レベル+知力ボーナス) レベル **2** 威力 **5**

神聖魔法

《冒険者セット》

威力表	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	*	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	4
10	*	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
20	*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10
30	*	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10	10	10
40	*	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13	13	13
50	*	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15	15	15

消費品チェック欄

矢 矢