

キャラクター名 スアーマ 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	傭兵	性別	男	年齢	24
冒険者Lv	5	経歴	役に立たない得意技がある： 負けず嫌いだと評されたことがある 始まりの剣を求めている		
経験点	550				

技	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	10	1		18	3
体	10	敏捷度	5	1		13	2
		筋力	8	1		19 + 1	3
		生命力	5	3		18	3
心	4	知力	8	2		14	2
		精神力	6			10	1

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	5		
プリースト/キルヒア	2		
ライダー	2		

戦闘特技	
魔力撃	IB39 p
武器習熟A/スピア	IB31 p
マルチアクション	IB39 p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p
	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
高所攻撃	

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	5	8	7	8
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク			
鎧	チェーンメイル	筋力	回避力	防護点	
盾	タワーシールド	18	-1	6	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター	合計値	6	8	

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
アールシェピース	1H両	15	-1	2d+ 7	10	9	25										
A:トライデント 射程10m	1H投	12	-1	2d+ 7	10	9	22										
アールシェピース	2H	15		2d+ 8	10	9	30										
ノーマルスピア 騎乗時攻撃+2	1H	20	-1	2d+ 7	10	11	30										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	13 m	39 m	2d+ 6	8	33
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 4/X	2d+ 0	2d+ 8	2d+ 6	16	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	4			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 手袋	
腰	
足 ロングブーツ	
その他	

装備品	説明
左手 手袋 筋力の指輪	

その他メモ
 ウィロウの布教の旅に同行する幼馴染
 幼少期一緒に育ったがスアーマは親の都合で少年期を修道院で過ごす。そのごキルヒアの神託を受けて洗礼を受けにいった神殿で再開する。
 座右の銘は「人生は平穏に事なかれ」の様なことによる気の無い性格をしているが、昔から剣の仕立だけは徹底的に勝ちに行くこだわりを持ってた。「戦うのはいやだが戦う以上は効率よく勝つ」が行動指針
 身長が低いことを気にしている、自称「ぎりぎり160cm」なお現実是非情である。
 味覚が鋭敏でどんな材料・調味料を使っているかを食べるだけで当てられる特技がある、しかし料理は苦手のためあまり役に立たない

表にまったくださなないがある野望をもっていてそのために始まりの剣を探している。表向きは「始まりの剣に触れられたらキルヒア様にお会いできるでしょ」と笑ってごまかす

共通財産 1510G

自動失敗
 チェック
 ⑤
 ⑩
 ⑮
 ⑳
 ㉕
 ㉟
 ㊳

