



キャラクターシート ver.Mtd

クリーチャーハンター

キャラクター名		性別:	種族	人間
		年齢:	カバ-	
プレイヤー名		使用経験点	外見	瞳の色 髪の色 肌の色 身長・体重

レベル	クエスター	3	レベル	加護 <small>参照ページ</small>	トール	AL2P84	登場判定 [幸運](F) + 4 コネクション(F+2) + 6
	アタッカー	2	レベル		トール	AL2P84	
	ハンター	1	レベル		ヘイムダル	MGWP52	

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	16	15	13	8	9	12
能力ボーナス <small>基本値+3(端数切り捨て)</small>	A + 5	B + 5	C + 4	D + 2	E + 3	F + 4

シャード	色彩	形状	場所
------	----	----	----

ライフパス	汎用特技	特技名 レベル 種別 タイミング 対象 射程 代償 備考 <small>参照ページ</small>					
	出自						
境遇	クエスト	・ミッドガルドの救済					
	経験	コネクション 関係					
邂逅	アイテム	携帯電話、HPポーション、解毒剤					
	背景	財産ポイント 1					
		ライフスタイル 冒険暮らし					
		住宅 簡易寝台					

戦闘値表	戦闘値ベース <small>(端数切り捨て)</small>	クラス/レベル			未装備(小計)	武器右	武器左	魔法右	魔法左	防具	アクセサリ	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
		アタッカー 2	ハンター 1			ビーストキラー				ハードレザ	アサルトグリップ	タフネス		
命中値	$(B+C) \div 2$ 4	2	1		命中値 7	0								命中値 7
回避値	$(B+F) \div 2$ 4	2	0		回避値 6					0				回避値 6
魔導値	$(D+C) \div 2$ 3	1	1		魔導値 5									魔導値 5
抗魔値	$(D+F) \div 2$ 3	1	0		抗魔値 4					0				抗魔値 4
行動値	$B+D$ 7	1	1		行動値 9					-2				行動値 7
耐久力	$\frac{[体力基本値]}{2}$ 16	16	7		耐久力 39							+10		耐久力 49
精神力	$\frac{[意志基本値]}{2}$ 9	10	6		精神力 25									精神力 25
攻撃力		2	1		攻撃力 3	斬+9					+1			攻撃右 斬 + 13 攻撃左 +
魔法攻撃力		0	1		魔法攻撃力 1									魔攻右 + 魔攻左 +
戦闘移動					[行動値]+5(最大20)		12m		防 斬 御 刺 修 段 正 段				斬 5 刺 3 段 1	
全力移動					[行動値]×2+10		24m		代償				代償	
									射程		至近			

特技								
特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照ページ
フィジカルタフネス	1	ビ	常時	自身	なし	なし	耐久力+10	AL2P87
猛攻	1	-	DR直前	自身	なし	4MP	物理攻撃のダメージ+1D	AL2P87
ウォークライ	2	-	マイナー	自身	なし	5MP	物理攻撃のダメージ+1D	AL2P88
ヘヴィウェポン	1	-	常時	自身	なし	なし	[必要体力:19]の武器まで装備可能	AL2P171
シールエリア	1	魔	メジャー	自身	なし	1MP	シーンに結界を張る	AL2P173
カバーリング	1	-	オート	単体	至近	1MP	カバーアップを行っても行動終了にならない	MGWP52
ハンターウェポン	1	-	常時	自身	なし	なし	ハンター装備を取得可能に	MGWP53
ハンターローリング	1	-	DR	自身	なし	3MP	ダメージ軽減。[2D+5]点。ラウンド1回	MGWP53

*自己使用に限り複製を許可します。 ©2013 Inoue Jun'ichi / FarEast Amusement Research Co., Ltd.