



キャラクターシート

キャラクター名 性別: 年齢:

プレイヤー名 使用 経験点

レベル	クエスター	/ 3 レベル
	アタッカー	/ 1 レベル
	エンchanter	/ 1 レベル
	レジェンド	/ 1 レベル

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	15	13	10	10	12	13
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 5	B + 4	C + 3	D + 3	E + 4	F + 4

シャード | 色彩 | 形状 | 場所

ライフパス	汎用特技
出自	特技名 レベル 種別 タイミング 対象 射程 代償 備考 参考ページ
境遇	クエスト ・ガイアを守る ・
経験	アイテム 携帯電話、装飾品、解毒剤
邂逅	コネクション 関係
背景	財産ポイント 1 ライフスタイル 中流家庭 住宅 小型施設

剣王の戦車乗り

戦闘値表	戦闘値 端数切り捨て ベース	クラス/レベル			未装備 (小計)	武器右 進撃の火砲	武器左	魔法右	魔法左	防具	アセラ	その他1 全鉄の軍神 移動計算済	その他2 両手持ち	戦闘値 現在値(合計)
		アタッカー 1	エンchanter 1	レジェンド 1										
命中値	$(B+C)/2$ 3	2	1	1	命中値 7	-1					+2			命中値 8
回避値	$(B+F)/2$ 4	1	1	1	回避値 7					0	-2			回避値 5
魔導値	$(D+C)/2$ 3	0	1	1	魔導値 5						0			魔導値 5
抗魔値	$(D+F)/2$ 3	0	1	1	抗魔値 5					0	-1			抗魔値 4
行動値	$B+D$ 7	1	0	1	行動値 9					-1	0			行動値 8
耐久力	[体力基本値] 15	8	7	6	耐久力 36									耐久力 36
精神力	[意志基本値] 12	5	7	6	精神力 30									精神力 30
攻撃力		1	1	1	攻撃力 3	殴+7						+3		攻撃右 殴 + 13 攻撃左 +
魔法攻撃力		0	1	1	魔法攻撃力 2									魔攻右 + 魔攻左 +
戦闘移動					斬					4	5			斬 9
					刺					2	5			刺 7
					殴					0	5			殴 5
全力移動					代償									代償
					射程	100m								

特技	特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参考ページ
フェイドアウェイ	1	-	ムーブ	自身	なし	5MP	行動終了せずに離脱移動する		AL2P87
両手持ち	1	-	常時	自身	なし	なし	「必要体力」12以上の武器の攻撃力+3		AL2P87
マジックシールド	1	魔	DR	単体	15m	6MP	ダメージ軽減。[2D+1] 点。ラウンド1回		AL2P99
リトライ	1	-	判定の直後	単体	視界	5MP	判定振り直し。拒否可。ラウンド1回		AL2P99
運命の予感	1	自	オート	自身	なし	なし	GMに質問できる。シナリオ1回		AL2P154
剣王の城	1	-	セットアップ	自身	なし	なし	シーンの間、進撃の火砲と鉄の軍神を装備		AL2P154
ヘヴィウェポン	1	-	常時	自身	なし	なし	「必要体力: 18」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
ヒール	1	魔	メジャー	単体	15m	4MP	HP回復。[3D+6] 点		AL2P173

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