



# キャラクターシート ver.2.5Mid

巡回説教者

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	/ 7	レベル	加護 参照ページ
	アタッカー	/ 3	レベル	
	エンchanター	/ 1	レベル	
	ミッショナール	/ 3	レベル	
トール				『AL2』 P84
イドウン				『AL2』 P96
マステマ				『WRG』 P48
登場判定				(幸運)(F) + 4 コネクション(F+2) + 6

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	13	13	12	10	13	12
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 4	B + 4	C + 4	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						
	特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償/備考
出自							参照ページ
境遇							

経験	クエスト	・ミッドガルドの救済
	コネクション	関係

背景	アイテム 携帯電話、兎の足、 エキストラ、聖銀弾×4
----	----------------------------------

戦闘値表	戦闘値ベース (端数切り捨て)	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 3	エンchanター 1	ミッショナール 3		セクストンロッド (至近攻撃可)	ディヴァイン ブレイド			マジックアーマー	黒瑪瑙の指輪			
命中値	$(B+C) \div 2$ 4	3	1	2	命中値 10	1	0				+1			命中値 12
回避値	$(B+F) \div 2$ 4	2	1	1	回避値 8					-1				回避値 7
魔導値	$(D+C) \div 2$ 3	1	1	2	魔導値 7									魔導値 7
抗魔値	$(D+F) \div 2$ 3	2	1	2	抗魔値 8					0				抗魔値 8
行動値	$B+D$ 7	2	0	1	行動値 10					-5				行動値 5
耐久力	$\frac{[体力基本値]}{2}$ 13	24	7	19	耐久力 63									耐久力 63
精神力	$\frac{[意志基本値]}{2}$ 13	15	7	20	精神力 55									精神力 55
攻撃力		3	1	3	攻撃力 7	殴+6					+3			攻撃右 殴 + 23 攻撃左 斬 + 23
魔法攻撃力		0	1	2	魔法攻撃力 3		斬+7							魔攻右 + 魔攻左 +
戦闘移動					最大 20 m	斬				13			斬	13
[行動値]+5					10 m	刺				10			刺	10
全力移動					20 m	殴				9			殴	9
[行動値]×2+10						炎							炎	0
[行動値]×2+10						氷							氷	0
[行動値]×2+10						雷							雷	0
[行動値]×2+10						光							光	0
[行動値]×2+10						闇							闇	0
財産ポイント					2	代償							代償	
ライフスタイル					バックアップ	射程		10m	9m					
住宅					簡易寝台									

特技			特技			特技		
特技名	レベル	参照ページ	特技名	レベル	参照ページ	特技名	レベル	参照ページ
戦闘適正	1	AL2P86	シールエリア	1	AL2P173			
ダブルウェポン	1	AL2P86	ヒール	1	AL2P173			
なぎ払い	2	AL2P88	機械神の預言	1	WRGP48			
戦闘適正II	3	AL2P88	神聖守護	1	WRGP48			
クイック	1	AL2P98	神罰兵器	1	WRGP49			
リトライ	1	AL2P99	断罪執行	2	WRGP49			
ヘヴィウェポン	1	AL2P171	祝福武器	3	WRGP49			

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