

# アリアソッド2E

## RPG 改訂版

### キャラクターシート

キャラクター名	年齢
	性別
プレイヤー名	使用成長点

メインクラス	シーフ	キャラクターレベル <b>1</b>
サポートクラス	ダンサー	
称号クラス		
種族	フィルボル	

	能力基本値	能力ボーナス	クラス修正 メインクラス サポートクラス	スキル他	能力値	スキル他	判定(ダイス数)
筋力	6	2			2		2 (2D)
器用	9	3	+1		4		4 (2D)
敏捷	12	4	+1 +1		6		6 (2D)
知力	7	2			2		2 (2D)
感知	9	3	+1		4		4 (2D)
精神	11	3	+1		4		4 (2D)
幸運	8	2	+1		3		3 (2D)

所属ギルド	
ギルドマスター名	

コネクション	関係

装備品	重量	命中修正	攻撃力	回避修正	物理防御力	魔法防御力	行動修正	移動修正	射程	備考	参照
右手:ダガー	1	±0	+4				±0		至近		R1P165
左手:ダガー	1	±0	+4				±0		至近		R1P165
頭部:											
胴部:レザージャケット	5			±0	+4	±0		-1			R1P171
補助防具:											
装身具:シーブズツール	1									トラップ解除に+1(計算済)	R1P174
<b>合計</b>	<b>2/6</b>	<b>±0</b>	<b>+8</b>	<b>±0</b>	<b>+4</b>	<b>±0</b>	<b>±0</b>	<b>-1</b>			

### 双剣の舞踏

キャラクターのイラストなど

#### キャラクターの外見

身長	髪の色
瞳の色	肌の色

HP	MP	フェイト
<b>29</b>	<b>34</b>	<b>5</b>
使用上限: 3		

#### ライフパス

出自
境遇
目的

#### キャラクターレベル1の時のクラス

メインクラス	シーフ
サポートクラス	ダンサー

戦闘(使用能力値)	判定	命中修正	攻撃力	回避修正	物理防御力	魔法防御力	行動修正	移動修正	スキル	その他	合計(ダイス数)
命中判定([器用])	4	±0									4 (3D)
攻撃力			+8								8 (2D)
回避判定([敏捷])	6			±0							6 (2D)
物理防御力					+4						4
魔法防御力([精神])	4					±0					4
行動値([敏捷]+[感知])	10						±0		+3		13
移動力([筋力]+5)	7							-1			6

特殊な判定(使用能力値)	判定	スキル	その他	合計(ダイス数)
トラップ探知([感知])	4			4 (3D)
トラップ解除([器用])	4		+1	5 (2D)
危険感知([感知])	4			4 (2D)
エネミー識別([知力])	2			2 (2D)
アイテム鑑定([知力])	2			2 (2D)
魔術判定([知力])	2			2 (2D)
呪歌判定([精神])	4			4 (2D)
錬金術判定([器用])	4			4 (2D)

携帯品	(重量)	所持品	(重量)
冒険者セット	(5)		( )
MPポーション×5	(5)		( )
ベルトポーチ	(0)		( )
バックパック	(0)		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
携帯重量/ 携帯可能重量:	10/13	所持金	5G

スキル	レベル	タイミング	判定	対象	射程	コスト	SL上限	効果	参照
ニンプル	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	【行動値】+3(計算済)	R1P91
ワイドアタック	1	メジャー	命中判定	範囲(選択)	武器	4	5	武器対象2体以上でダメージ+2	R1P117
アームズマスター:短剣	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	短剣使用。命中判定+1D(計算済)	R1P117
アンビデクスタリティ	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	短剣/鞭使用。武器を合計(計算済)	R1P117
ソードダンス	1	マイナー	自動成功	自身	-	5	1	白兵攻撃のダメージ+6	R2P46
ダンシングヒーロー	1	判定の直前						判定に+1D。シーン1回	R2P48
ファインドトラップ	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	トラップ探知に+1D(計算済)	R1P156