

# アリアアロード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
サポートクラス	ニンジャ	
称号クラス		
種族	ヴァーナ	

	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	9	3			3		3 (2D)
器用	9	3	+1 +1		5		5 (2D)
敏捷	12	4	+1 +1		6		6 (2D)
知力	6	2	+1		3		3 (2D)
感知	12	4	+1		5		5 (2D)
精神	6	2			2		2 (2D)
幸運	8	2			2		2 (2D)

所属ギルド	
ギルド マスター名	

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:クナイ	2	±0	+4				±0		至近		R2P79
左手:クナイ	2	±0	+4				±0		至近		R2P79
頭部:ハット	1			±0	+1	±0		±0			R1P171
胴部:クロスアーマー	4			±0	+3	±0		±0			R1P171
補助防具:											
装身具:シーブスツール	1									トラップ解除に+1(計算済)	R1P174
<b>合計</b>	武器 防具 4/6	±0	+8	±0	+4	±0	±0	±0			

### 疾風の刃

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
31	30	5
使用上限: 2		

#### 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	ニンジャ

コネクション	関係

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])	5	±0									5 (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])	2					±0					2
行動値([敏捷]+[感知])	11						±0		+1		12
移動力([筋力]+5)	8							±0	+5		13

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])	5			5 (3D)
トラップ解除([器用])	5		+1	6 (2D)
危険感知([感知])	5			5 (2D)
エネミー識別([知力])	3			3 (2D)
アイテム鑑定([知力])	3			3 (2D)
魔術判定([知力])	3			3 (2D)
呪歌判定([精神])	2			2 (2D)
錬金術判定([器用])	5			5 (2D)

携帯品	(重量)	所持品	(重量)
冒険者セット	(5)		( )
HPポーション×2	(2)		( )
MPポーション×3	(3)		( )
バックパック	(0)		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
携帯重量/ 携帯可能重量:	10/14	所持金	0G

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
ヴァーナ:狼族	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	[行動値]+1、[移動力]+5(計算済)	R1P93
ワイドアタック	1	メジャー	命中判定	範囲(選択)	武器	4	5	武器攻撃。対象2体以上でダメージ+2	R1P117
アームズマスタリー: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
イメージボディ	1	セットアップ	魔術判定	自身	-	5	3	回避判定+2	R2P51
ブラディフィート	1	マイナー	-	自身	-	5	1	攻撃の命中判定+1D	R2P54
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