

GALSHARD GAIA

アルシャード ガイアRPG

キャラクターシート

Ver.3.0

天羅サムライ

キャラクター名		性別:	出身	
		年齢:	種族	人間
プレイヤー名		使用経験点	カバ-	
			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	ティール	PD64	登場判定	
	クラス	OVL: 10th-TERRA	/ 1		レベル	トール		P 96
	クラス	ファイター	/ 1		レベル	タケミカツチ		P 152
	クラス	サムライ	/ 1		レベル			
				【幸運】(F)	+ 3			
				コネクション(F+2)	+ 5			

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	16	15	12	9	10	11
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 + 3	E + 3	F + 3

シャード / 色彩	形状	場所
-----------	----	----

ライフパス	特徴	効果
出自		
経験	クエスト	
境遇	・アスガルドの探求	
邂逅	コネクション	関係

アイテム
日本刀、時空鞘、 ポーション、解毒剤、 結界子

背景	住宅	廃屋
	ライフスタイル	風来坊
	財産ポイント	0

A L S H A R D G A I A

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	防具	アクセサリ	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
		10th-TERRA	OVL: ファイター	サムライ		轟魔刀	甲冑	両手持ち				
命中値	$\frac{(B+C)+2}{4}$ 4	1	2	1	命中値 8	0						命中値 8
回避値	$\frac{(B+F)+2}{4}$ 4	0	1	0	回避値 5			-2				回避値 3
魔導値	$\frac{(D+C)+2}{3}$ 3	1	0	0	魔導値 4							魔導値 4
抗魔値	$\frac{(D+F)+2}{3}$ 3	0	0	0	抗魔値 3							抗魔値 3
行動値	$\frac{B+D}{8}$ 8	0	1	1	行動値 10			-5				行動値 5
耐久力	$\frac{【体力基本値】}{16}$ 16	3	3	3	耐久力 25							耐久力 25
精神力	$\frac{【意志基本値】}{10}$ 10	2	1	1	精神力 14							精神力 14
攻撃力		1	1	1	攻撃力 3	斬+4				3		攻撃右 斬+10 攻撃左 +
戦闘移動					防 御 修 正	斬		6				斬 6
【行動値】+5						刺		4				刺 4
10m						殴		2				殴 2
全力移動						射程(m)	至近					
【戦闘移動】×2												
20m												

特技

特技名	レベル	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	備考	参照ページ
戦士の手	1	自	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	物理攻撃のクリティカル値-1	P 98
猛攻	1	-	ダメージロール	自動成功	なし	自身	なし	2MP	ダメージロール+1 D 6	P 99
士魂	1	ア、ビ	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	轟魔刀を所持	PF90
両手持ち	1	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	「手持ち:片手」の武器の攻撃力+3	PF90
合気の心得	1	自	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	代償が「気合」の特技が使用できる	PD64
サムライ変化	1	-	セットアッププロセス	自動成功	なし	自身	なし	6MP	1シーンの間【命中値】、【回避値】+2、1シナリオ1回	PD65
突き返し	1	-	リアクション	【命中値】	対決	単体	武器	6MP	物理攻撃に対して反撃する。1シナリオ1回	PD65
										P
										P
										P
										P
										P

※自己使用に限り複製を許可します。©2007 Inoue Jun'ichi / FarEast Amusement Research Co., Ltd.

A L S H A R D G A I A

A L S H A R D G A I A