

セブンはフォートレス

キャラクターシート

メピウス

キャラクター名

プレイヤー名

消費経験点

種族 ワークス 年齢・性別

髪の色 瞳の色 肌の色 身長・体重

鉄壁の盾

設定:

シークラス ヘヴィウォーリア 1 Lv

CF修正値 2

スタイルクラス ディフェンダー 0 Lv

プラナー 内包値 9

属性 炎 / 炎 総合レベル 1 Lv

解放力 2

クラス履歴

基本能力値	ベース	成長値	現在値	基本能力値	ベース	成長値	現在値
筋力	15		15	知力	5		5
器用	7		7	信仰	4		4
敏捷	7		7	知覚	8		8
精神	10		10	幸運	7		7

戦闘値	ベース	クラス修正	特殊能力	総合レベル	未装備戦闘値	装備	最終戦闘値	
命中 <small>(器用+知覚)÷2</small>	7	3	2		12	-4	8	命中
回避 <small>(敏捷+知覚)÷2</small>	7	0	0		7	-2	5	回避
攻撃 <small>(筋力+器用)÷2</small>	11	3	2		16	7	23	攻撃
防御 <small>(筋力+信仰)÷2</small>	9	5	4	2	20	13	33	防御
魔導 <small>(精神+幸運)÷2</small>	8	0	2		10	0	10	魔導
抵抗 <small>(敏捷+幸運)÷2</small>	7	0	0		7	-1	6	抵抗
魔攻 <small>(知力+精神)÷2</small>	7	0	0		7	0	7	魔攻
魔防 <small>(知力+信仰)÷2</small>	4	2	3	2	11	2	13	魔防
耐久力	22	6	6		34	0	34	耐久力
魔法力	14	1	1		16	-3	13	魔法力
行動値 <small>(筋力+敏捷+知覚+信仰)÷3</small>	10	0	0	1	11	-3	8	行動値

移動力	ベース	特殊能力	未装備状態	装備	最終値
<small>(未装備状態行動値÷10+1)</small>	2		2	0	2 Sq

ライフパス

出自	特徴	接続	関係
生活			
特徴			

特殊能力

名称	SL	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	効果	参照ページ
借金王	-	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	借金をする。1シナリオ1回	P 110
守護者の祝福	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	プラナー内包値+1	P 110
カバーリング	-	オート	自動成功	なし	単体	0Sq	3MP、1c	ダメージロールを代わりに受ける	P 72
物魔防御力UP	-	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	【防御】と【魔防】+2	P 72
ワイドカバー	2	オート	自動成功	なし	範囲選択(2)	0Sq	6MP、5c	ダメージロールを代わりに受ける。シーン1回	P 72
完全防御	2	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	【防衛】と【魔防】+10、シナリオ2回	P 100
									P
									P
									P
									P
									P
									P

魔法

魔法記憶容量:6

名称	魔法レベル	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	効果	参照ページ
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P

武装・魔装

重量上限:16 魔法装備可能レベル合計:6

名称	種別	重量・魔法レベル	命中	回避	攻撃	防御	魔導	抵抗	魔攻	魔防	耐久力	魔法力	行動	移動	射程	備考
バスタードソード	武器(剣)	5	-2	0	+7	0							0		0Sq	P 137
ラージシールド	武器(盾)	4	-2	-2	+2	+4							-2		0Sq	P 139
鉄シールド(両腕)	防具	3		0		+3	-1	0					0			P 140
ローブ/クロス	防具	1		0		+1	0	0					0			P 140
プレストプレート	防具	3		0		+3	0	0					0			P 141
アーマーメント	防具(-)	2		0		+2	0	+2			-3		-1			P 120
合計		重量16 / 魔法2	-4	-2	7	13	0	-1	0	2	0	-3	-3	0		P

所持品

名称	重量	効果	参照ページ	名称	重量	効果	参照ページ
幸福の宝石	0	ファンブルを打ち消す。シナリオ1回	P 145	MPヒールポーション	1	MP回復。【治療力】0	P 146
			P				P
			P				P