神曲奏界ポリフォニカ RPG キャラクターシート

ハードブロウ

キャラクター名	性別:
	年齢:

プレイヤー名

種族	人間	
カバー		
外見	瞳の色	髪の色
	肌の色	身長・体重

アスペクト	レベル		
●○●	グランドレベル 3 レベル	クラス 神曲楽士／ 1 レベル	使用経験点
	クラス エルダー／ 2 レベル	クラス ／ レベル	

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	12	13	11	15	10	12
能力ボーナス（基本値÷3（端数切り捨て））	A ＋ 4	B ＋ 4	C ＋ 3	D ＋ 5	E ＋ 3	F ＋ 4

ライフパス

印象

行動

性格

邂逅1

邂逅2

特徴	効果

コネクション	関係
・	
・	
・	
・	
・	
・	
・	

住居	大型施設
ライフスタイル	当主
財産ポイント	3

登場判定

【幸運】(F) ＋ 4

コネクション(F+2) ＋ 6

アイテム

拳銃

コーヒー

日本茶

背景

※自己使用に限り複製を許可します。 ©Ichiro Sakaki ©FarEast Amusement Research Co., ltd. ©SOFTBANK Creative Corp.

戦闘値表	戦闘値ベース（端数切り捨て）	クラス／レベル 神曲楽士 1	エルダー 2	／	未装備（小計）	武器右 バージナル760J	武器左	防具 レザージャケット	アクセサリー オミクロン・インナー	その他1	その他2	戦闘値 現在値（合計）
命中値	(B+C)÷2 3	0	1		命中値 4	0						命中値 4
回避値	(B+F)÷2 4	1	1		回避値 6			－1				回避値 5
特性値	(D+C)÷2 4	1	0		特性値 5							特性値 5
抵抗値	(D+F)÷2 4	1	2		抵抗値 7			0				抵抗値 7
行動値	B+D 9	1	2		行動値 12			－1				行動値 11
耐久力	【体力基本値】 12	2	6		耐久力 20	3						耐久力 23
精神力	【意志基本値】 10	4	4		精神力 18							精神力 18
攻撃力		1	2		攻撃力 3	殴 +0						攻撃右 殴 ＋3 / 攻撃左 ＋
					防御修正 斬			3	1			斬 4
					防御修正 刺			2	0			刺 2
					防御修正 殴			2	1			殴 3
					射程	至近						

戦闘移動	
【行動値】+5	16 m

全力移動	
【戦闘移動】×2	32 m

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
神曲演奏	1	自、奏	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	5MP	神曲を演奏する。能力値による判定＋2	P 109
アスペクト：ヴァリエイション	1	―	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	能力値を変更する（計算済み） ライフパス：●○●	P 110
虹色のマルカート	1	奏	メジャーアクション	自動成功	なし	単体	20m	2MP	シーンの間、対象は、任意の判定の達成値を＋2	P 121
探索指示	1	奏	メジャーアクション	【理知】	本文	自身	なし	1MP	精霊に探索の指示を出す	P 126
エルダーナレッジ	1	自	オートアクション	自動成功	なし	単体	20m	4MP	能力値による判定を振り直させる。1ラウンドに1回	P 160
庇護の杖	1	―	ダメージロール	自動成功	なし	単体	至近	2MP	他人をかばう。1メジャーアクションにつき1回	P 161
ブロッキング	1	―	リアクション	【回避値】+2	なし	自身	なし	3MP	【回避値】＋2で防御判定をする	P 161
ファーディフェンス	2	―	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	4MP	《庇護の杖》の射程を10mに変更。1ラウンドに1回	P 161
										P
										P
										P
										P
										P
										P

※自己使用に限り複製を許可します。 ©Ichiro Sakaki ©FarEast Amusement Research Co., ltd. ©SOFTBANK Creative Corp.