神曲奏界ポリフォニカ RPG キャラクターシート

ウィンドヴォイス

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／	2 レベル
	クラス チェイサー／	1 レベル	クラス ／	レベル

使用経験点

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	16	15	13	6	11	12
能力ボーナス（基本値÷3（端数切り捨て））	A ＋ 5	B ＋ 5	C ＋ 4	D ＋ 2	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 個室

ライフスタイル 中流家庭

財産ポイント 1

登場判定

【幸運】(F) ＋ 4

コネクション(F+2) ＋ 6

アイテム

コーヒー×4

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 2	チェイサー 1	／	未装備（小計）	武器右 RDX−FM	武器左	防具 ビジネススーツ	アクセサリー オミクロン・インナー	その他1 召喚のインカンテーション	その他2 シューティング・スター	戦闘値 現在値（合計）
命中値	(B+C)÷2 4	2	1		命中値 7	1				1		命中値 9
回避値	(B+F)÷2 4	2	1		回避値 7			0				回避値 7
特性値	(D+C)÷2 3	1	0		特性値 4							特性値 4
抵抗値	(D+F)÷2 3	1	0		抵抗値 4			−1				抵抗値 3
行動値	B+D 7	2	2		行動値 11			−1				行動値 10
耐久力	【体力基本値】 16	5	2		耐久力 23							耐久力 23
精神力	【意志基本値】 11	3	2		精神力 16							精神力 16
攻撃力		2	1		攻撃力 3					斬 +7		攻撃右 斬 ＋10
												攻撃左 ＋
					防御修正 斬			1	1			斬 2
					刺			1	0			刺 1
					殴			1	1			殴 2
					射程	至近				10m		

戦闘移動

【行動値】+5 15 m

全力移動

【戦闘移動】×2 30（45）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：ファンタジー	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 111
召喚のインカンテーション	1	奏	セットアッププロセス	自動成功	なし	自身	なし	3MP	精霊に攻撃させる（計算済み）	P 116
偽りの天才	1	−	常時	自動成功	なし	単体	なし	なし	ダメージ+2D6。精霊契約を行えない。コネクションが6個までになる	P 125
火事場の力	2	−	常時	自動成功	なし	単体	なし	なし	HC状態にある間、あなたの命中判定の達成値+2	P 126
スクランブル	1	自	セットアッププロセス	自動成功	なし	自身	なし	2MP	ヴィークルを呼び出す	P 184
スピードスター	1	−	セットアッププロセス	自動成功	なし	自身	なし	2MP	そのシーンの間、【行動値】を＋3	P 184
ホッドロッダー	1	−	ダメージロール	自動成功	なし	自身	なし	3MP	ダメージ＋1D6	P 185
										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.