

アリアソッド2E

RPG 2E

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 1
サポートクラス	ダンサー	
種族	フィルボル	

	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	6	2			2		2 (2D)
器用	9	3	+1		4		4 (2D)
敏捷	12	4	+1 +1		6		6 (2D)
知力	7	2			2		2 (2D)
感知	9	3	+1		4		4 (2D)
精神	11	3	+1		4		4 (2D)
幸運	8	2	+1		3		3 (2D)

所属ギルド
ギルドマスター名

ゲッシュ	恩恵など	参照

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:ダガー	1	±0	+4				±0		至近		ITGP21
左手:ダガー	1	±0	+4				±0		至近		ITGP21
頭部:											
胴部:レザージャケット	5			±0	+4	±0		-1			ITGP45
補助防具:											
装身具:シーブズツール	1									トラップ解除に+1(計算済)	ITGP51
合計	武器 防具 2/6	±0	+8	±0	+4	±0	±0	-1			

双剣の舞踏

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
29	34	5
使用上限:3		

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	ダンサー

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】)	4	±0									4 (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】)	4					±0					4
行動値(【敏捷】+【感知】)	10						±0		+3		13
移動力(【筋力】+5)	7							-1			6

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】)	4			4 (3D)
トラップ解除(【器用】)	4		+1	5 (2D)
危険感知(【感知】)	4			4 (2D)
エネミー識別(【知力】)	2			2 (2D)
アイテム鑑定(【知力】)	2			2 (2D)
魔術判定(【知力】)	2			2 (2D)
呪歌判定(【精神】)	4			4 (2D)
錬金術判定(【器用】)	4			4 (2D)

所持品	(重量)	所持品	(重量)
冒険者セット	(5)		()
MPポーション	(1)		()
MPポーション	(1)		()
MPポーション	(1)		()
MPポーション	(1)		()
MPポーション	(1)		()
ベルトポーチ	(0)		()
バックパック	(0)		()
所持重量/所持可能重量: 10 / 13			
所持金			5G

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
ニンプル	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	【行動値】+3(計算済)	SKGP35
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	SKGP62
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)	SKGP62
アンビクスタリティ	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	短剣/鞭使用。武器を合計(計算済)	SKGP62
ソードダンス	1	マイナー	自動成功	自身	-	5	1	白兵攻撃のダメージ+6	SKGP87
ダンシングヒーロー	1	判定の直前	自動成功	自身	-	-	1	判定に+1D。シーン1回	SKGP88
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)	SKGP185