

# 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	メイジ	キャラクターレベル <b>1</b>
サポートクラス	フォーキASTER	
種族	ドラゴネット	

	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	10	3			3		3 (2D)
器用	8	2			2		2 (2D)
敏捷	7	2	+1		3		3 (2D)
知力	12	4	+1 +1		6		6 (2D)
感知	6	2	+1 +1		4		4 (2D)
精神	10	3	+1		4		4 (2D)
幸運	9	3			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: スタッフ	5	-1	+2		+1		±0		至近	装備部位: 両	ITGP29
左手: -											
頭部: ハット	1			±0	+1	±0	±0				ITGP43
胸部: クロスアーマー	4			±0	+3	±0	±0				ITGP45
補助防具: マント	1			±0	+1	±0	±0				ITGP49
装身具: グリモア	1									ダメージ+1(計算済)	ITGP51
<b>合計</b>	武器 5 / 防具 7	-1	+2	±0	+6	±0	±0	±0			

### 不屈なる軍師

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
<b>30</b>	<b>36</b>	<b>5</b>
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	メイジ
サポートクラス	フォーキASTER

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】)	2	-1									1 (2D)
攻撃力			+2								2 (2D)
回避判定(【敏捷】)	3			±0							3 (2D)
物理防御力					+6						6
魔法防御力(【精神】)	4					±0					4
行動値(【敏捷】+【感知】)	7						±0				7
移動力(【筋力】+5)	8							±0			8

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 (2D)
トラップ解除(【器用】)	2			2 (2D)
危険感知(【感知】)	4			4 (2D)
エネミー識別(【知力】)	6			6 (3D)
アイテム鑑定(【知力】)	6			6 (2D)
魔術判定(【知力】)	6			6 (3D)
呪歌判定(【精神】)	4			4 (2D)
錬金術判定(【器用】)	2			2 (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)		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
所持重量/所持可能重量:	6 / 10		
<b>所持金</b>			<b>0 G</b>

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
マジシャンズマイト	1	パッシブ	-	自身	-	-	5	魔法攻撃のダメージ+1D(計算済)	SKGP58
アースバレット	1	メジャー	魔術判定	単体	20m	6	1	魔法攻撃。(地) [3D+6]、スリップ	SKGP58
コンセントレイション	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	魔術判定+1D(計算済)	SKGP60
モンスターロア	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	エネミー識別の判定+1D(計算済)	SKGP188
ドラゴネット:アンスロック	1	判定の直前	自動成功	単体	20m	-	1	対象の判定に+1D。シナリオ1回	SACP91
チェックメイト	2	ダメージロール直前	自動成功	単体	20m	4	5	他人の攻撃のダメージ+2D。ラウンド1回	SACP97