風の聖痕（ステイグマ） RPG キャラクターシート

風の使者

キャラクター名 | 性別: | 年齢:

プレイヤー名

カバー

外見 | 瞳の色 | 髪の色 | 肌の色 | 身長・体重

レベル
術者 3レベル | クラス 風術師 ／ 1レベル
クラス アヴェンジャー ／ 1レベル | クラス イノセント ／ 1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	11	13	13	12	12	12
能力ボーナス（基本値÷3（端数切り捨て））	A ＋ 3	B ＋ 4	C ＋ 4	D ＋ 4	E ＋ 4	F ＋ 4

ライフパス
出自
経験
境遇
邂逅1
邂逅2

特徴 | 効果

コネクション | 関係
・
・
・
・
・
・
・

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
衣服、携帯電話、遁甲の鞘、霊符、霊丹×２

背景

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2007 Takahiro Yamato ©2007 FarEast Amusement Research Co.,Ltd. ©2007 FujimiShobo

風 の 聖 痕 R P G

戦闘値表	（端数切り捨て）戦闘値ベース	クラス／レベル 風術師 1	アヴェンジャー 1	イノセント 1	未装備（小計）	武器右 スピア	武器左	防具	アクセサリー マジックバリアリング	その他1	その他2	戦闘値 現在値（合計）
命中値	(B+C)÷2 4	1	2	0	命中値 7	-1						命中値 6
回避値	(B+F)÷2 4	1	0	1	回避値 6							回避値 6
魔導値	(D+C)÷2 4	1	2	1	魔導値 8							魔導値 8
抗魔値	(D+F)÷2 4	0	0	1	抗魔値 5							抗魔値 5
行動値	B+D 8	2	1	1	行動値 12							行動値 12
耐久力	【体力基本値】 11	2	4	2	耐久力 19							耐久力 19
精神力	【意志基本値】 12	2	2	3	精神力 19							精神力 19
攻撃力		1	1	0	攻撃力 2	刺＋4						攻撃右 刺 ＋ 6 攻撃左 ＋
防御修正									3			斬 3
									3			刺 3
									3			殴 3
射程						至近						

戦闘移動
【行動値】＋5 ＝ 17 m

全力移動
【戦闘移動】×2 ＝ 34 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
風霊操作	1	自	メジャーアクション	自動成功	なし	本文	本文	なし	風を操る	P 102
大気の拳	1	―	メジャーアクション	【命中値】＋2	対決	単体	武器	6 MP	ダメージ＋２Ｄ６。１シーン１回	P 102
風の盾	1	―	ダメージロール	自動成功	なし	単体	20 m	3 MP	実ダメージを１Ｄ６＋1点軽減。１ラウンド１回	P 102
怒りの波動	1	自	ダメージロール	自動成功	なし	自身	なし	3 MP	ダメージ＋１Ｄ６	P 116
贖罪者	1	―	ダメージロール	自動成功	なし	単体	至近	1 MP	他人をかばう	P 116
魂の声援	1	―	メジャーアクション	自動成功	なし	単体	15 m	2 MP	対象の【ＨＰ】を２Ｄ６＋３点回復	P 134
無垢なる瞳	1	―	オートアクション	自動成功	なし	単体	15 m	4 MP	判定の達成値－２。１ラウンド１回	P 135
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2007 Takahiro Yamato ©2007 FarEast Amusement Research Co.,Ltd. ©2007 FujimiShobo

風 の 聖 痕 R P G