風の聖痕（ステイグマ） RPG キャラクターシート

影の使い手

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 イレギュラー／ 1レベル
クラス イノセント／ 1レベル | クラス ノーブル／ 1レベル

使用経験点

能力値

基本値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
	10	12	13	13	13	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
工作員

財産ポイント
2

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、装飾品、四輪、解毒剤、霊丹×３、高品質薬品

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

戦闘値表

	（端数切り捨て）戦闘値ベース	クラス／レベル イレギュラー／1	イノセント／1	ノーブル／1	未装備（小計）	武器右 拳銃	武器左	防具 改造服	アクセサリー マジックリング	その他1	その他2	戦闘値 現在値（合計）
命中値	(B+C)÷2 4	1	0	0	命中値 5	-1						命中値 4
回避値	(B+F)÷2 4	1	1	0	回避値 6							回避値 6
魔導値	(D+C)÷2 4	1	1	1	魔導値 7				1			魔導値 8
抗魔値	(D+F)÷2 4	1	1	1	抗魔値 7							抗魔値 7
行動値	B+D 8	1	1	1	行動値 11			-2				行動値 9
耐久力	【体力基本値】 10	2	2	2	耐久力 16							耐久力 16
精神力	【意志基本値】 13	2	3	3	精神力 21							精神力 21
攻撃力		1	0	0	攻撃力 1	殴＋2						攻撃右 殴 ＋ 3
												攻撃左 ＋
					防御修正 斬			2				斬 2
					防御修正 刺			2				刺 2
					防御修正 殴			2				殴 2
					射程	20m						

戦闘移動
【行動値】＋5 14 m

全力移動
【戦闘移動】×2 28 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
情報隠蔽	1	自	メジャーアクション	自動成功	なし	本文	本文	なし	情報を隠す。１シナリオ１回	P 110
ダイレクトリサーチ	1	自	メジャーアクション	自動成功	なし	自身	なし	なし	３回まで、ＧＭに質問できる	P 110
厄介な相棒	1	－	メジャーアクション	【魔導値】	対決	単体	10 m	14 MP	〈殴〉８Ｄ６ダメージ。代償は暴走状態でも支払う	P 113
イノセントヴォイス	1	－	セットアッププロセス	自動成功	なし	単体	15 m	5 MP	そのシーンの間、対象が与えるダメージ＋３	P 134
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
高級装備：高品質薬品	1	自、ア	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	高品質薬品を所持。「種別：使い捨て」の効果＋２	P 146
所有財産	1	自	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	マジックリングを常備化	P 146
ライトハンド	1	－	オートアクション	自動成功	なし	自身	なし	5 MP	判定の達成値＋３。１シーン１回	P 147
										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