

神聖課金RPG ディヴァインチャージャー キャラクターシート



PC名				
PL名				
レベル	5	メイン職業	建築士	
種族	ドワーフ	サブ職業	戦士	
性別		年齢		
理由		経験値		

神聖能力/スキル						
名称	LV	使用回数	タイミング	距離	対象	効果
神聖課金	-	∞	特殊	使用者	使用者	いつでも【神聖石】を購入可能。また、【GACHA】と【神消耗品】の購入を、ルールに従って行うことができる。
神聖増力	-	∞	特殊	使用者	使用者	【装備】している【神器】の【耐久】を合計で-1~-3し、【判定】のダイスを+1d~3dする。
神聖装着	-	∞	特殊	使用者	使用者	【戦闘】中のみ使用可能。【装備】中の【神器】の【耐久】を-1し、【アイテム】を自由に【装備】しなおす。
ファイナルストライク	-	∞	特殊	使用者	使用者	1ターン中1回使用。【装備】している【神器】を1つ【破壊】。その【ランク】×10を【ダメージ】に足す。
《建築》	3	/ 4	準備+	使用者	使用者	1ターン1回。「距離:1/対象:1マス」に【進入】不可、【装甲】10、【最大HP】40の【障害物】を設置。【状態:急襲】を得る。
《建築投げ》	2	/ 2	準備	戦場	1マス	【隣接】する【障害物】を削除し、対象の【HP】を「削除した【障害物】の【最大HP】÷2」点減少する。
《建築隠れ》	1	/ 3	特殊	使用者	使用者	1ターン1回。判定直前に使用。【回避】判定の達成値に+【隣接】する【障害物/呪力障害物】の【最大HP】÷20 (最大3)】
《力溜め》	1	/ 3	準備	使用者	使用者	対象は【物理D】+5
		/				
		/				
		/				
		/				

主能力値/戦闘値/副能力値				
体力	感覚	機敏	知性	精神
10	7	7	1	3
命中	回避	行動値	発動	抵抗
12	9	24	1	3
最大HP	物理D	魔法D	生活力	財産
60	14	6	8	400

能力値算出メモ											
種族	体力	感覚	機敏	知性	精神	算出式	最大HP	物理D	魔法D	生活力	財産
	種族	4	2	2	1		3	体+種+レベル×3	体+2+レベル	知+2+レベル	(感+機)÷2
メイン職業	1	1	0	0	0	基本値	28	10	6	7	
サブ職業	1	0	1	0	0	メイン職業	16	2	0	1	
成長	4	4	4			サブ職業	16	2	0	0	
現在値	10	7	7	1	3	現在値	60	14	6	8	400
	+	+	+	+	+						

神聖石/所持金/ポイント			
ログインボーナス	わび石	GR	限度額
□	□□□□□	2	2,500G
所持金	借金	GACHAポイント	SP
神聖石			

	命中	回避	行動値	発動	抵抗
メイン職業	1	1	8	0	0
サブ職業	1	1	9	0	0
現在値	12	9	24	1	3

称号		
<input type="checkbox"/> High課金者	<input type="checkbox"/> リアル爆死	<input type="checkbox"/> フレンドリスト
<input type="checkbox"/> デストロイヤー	<input type="checkbox"/> 神聖課金戦士	<input type="checkbox"/> 人生ハードモード

武装シート

PCデータ

	命中	回避	発動	抵抗	物理D	魔法D	行動値	装甲	最大HP	HP
基本値	12	9	1	3	14	6	24	0	60	
現在値									メモ	

武器データ

装備	種別	★	名称	用法	命/発	距離	ダメージ	耐久	付随/神能力	タイミング	距離	対象	効果	参照P
<input type="checkbox"/>	近・射・魔	—	ウォーハンマー	片・両	-1	1	7 d	/ 2						基本P79
<input type="checkbox"/>	近・射・魔			片・両			d	/						
<input type="checkbox"/>	近・射・魔			片・両			d	/						
<input type="checkbox"/>	近・射・魔			片・両			d	/						
<input type="checkbox"/>	近・射・魔			片・両			d	/						
<input type="checkbox"/>	近・射・魔			片・両			d	/						
<input type="checkbox"/>	近・射・魔			片・両			d	/						
<input type="checkbox"/>	近・射・魔	—	素手	片・両	0	1	1 d	—						

盾データ

装備	種別	★	名称	回避	抵抗	装甲	耐久	付随/神能力	タイミング	距離	対象	効果	参照P
<input type="checkbox"/>	盾						/						P76
<input type="checkbox"/>	盾						/						
<input type="checkbox"/>	盾						/						
<input type="checkbox"/>	盾						/						
<input type="checkbox"/>	盾						/						

鎧/装飾品データ

装備	種別	★	名称	行動値	装甲	耐久	付随/神能力	タイミング	距離	対象	効果	参照P
<input type="checkbox"/>	鎧・装	2	リビングアーマー	-3	5	/ 6	《鎧の怨念》	開始	3	横1列	1シナリオ1回。対象の【HP】を20点減少する。	P74
<input type="checkbox"/>	鎧・装					/						
<input type="checkbox"/>	鎧・装					/						
<input type="checkbox"/>	鎧・装					/						
<input type="checkbox"/>	鎧・装					/						

消耗品データ

所持数	名称	タイミング	効果	所持数	名称	タイミング	効果
2	傷薬	準備・実行	使用者のHPを10点【回復】。				
2	万能薬	準備・実行	【気絶】以外の【状態】を任意で1つ【解除】。				
4	ドリンク剤	準備・実行	《スキル》1つの【使用回数】を1【回復】。				