武装伝奇RPG 神我狩 キャラクターシート

世界干渉LV

プレイヤー名	キャラクター名

種族		種族特典	
	能力値タイプ▶ 戦士 汎用 魔法		
表の職業		特徴	

称号（系統：　　）	タイプ
メイン	

経験値	

組織			
年齢		性別	
身長		体重	
瞳の色		髪の色	
肌の色		その他	

パーソナリティ	
	経緯
	霊紋の位置
	霊紋の形状
	目的
感情	①

使用霊力

【主能力値】

体力	敏捷	知性	精神	幸運

【副能力値】

物D	魔D	行動値	生命力
体力÷2	知性÷2	敏捷＋5	体力+精神+（LV×3）
0	0	5	0

戦闘修正

命中修正	回避修正	発動修正	抵抗修正	看破修正

物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正

戦闘値

命中	回避	発動	抵抗	看破
0	0	0	0	0

物D	魔D	行動値	生命力
0	0	5	0

装備中の［アイテム］　（これらは《霊力結界》使用時に、自動的に［装備］できる）

名称	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力	装甲	結界
武器											
形状　物理 魔法 ／距離　／対象　／抵抗　／属性　／ランク											
追加効果：［用法：両手］で［装備］中のみ、［素手］を［装備］しているものとして扱える。「茨の鉄」「特別製」「巨大化機能」「追加属性：火炎」											
武器・盾											
形状　物理 魔法 ／距離　／対象　／抵抗　／属性　／ランク											
追加効果：											
鎧											
装飾　頭 手 足 腰 背中											
装飾　頭 手 足 腰 背中											
その他 修正等											
総計	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0

：物理攻撃時に使用
：魔法攻撃時に使用
：その他

移動行為 1ターン中にいずれか1回	簡易移動	戦闘移動［行動値］総計＋5÷3	全力移動［行動値］総計＋5
	1マス	4 マス	10 マス

潜在特性・タレント

名称	タイミング	距離	対象	コスト	効果
霊力結界（潜在特性）	開始	戦闘地帯	戦闘地帯	なし	1戦闘中1回、対象は指定の［アイテム］を［装備］する。また、対象は1戦闘中、［死亡］しない。《霊力結界》はタイミングを消費しない。
霊紋燃焼（潜在特性）	特殊	本文	本文	なし	［感情］取得数①～：［ロール］に任意で＋1～3d（追加d分）。④～［解除：気絶］後、【生命力】を【体力】と同値に（2d）。⑦：［ランク］＋1d（2d）。
▲					
▲					
※					
※					
1					
1					
2					
3					
4					
5					
▲					
6					
7					
8					
9					
10					
▲					
※					

名称	タイミング	距離	対象	コスト	効果
11					
12					
13					
14					
15					
▲					
16					
17					
18					
19					
20					
▲					
※					

武装伝奇RPG 神我狩

レコードシートB

プレイヤー名	キャラクター名

生命力（最大値：0）	霊紋（最大値：22）

ダメージレート

	❶	❷	❸	❹	❺	❻	CR
1	0	2	3	4	5	6	10
2	0	4	6	8	10	12	20
3	0	6	9	12	15	18	30
4	0	8	12	16	20	24	40
5	0	10	15	20	25	30	50
6	0	12	18	24	30	36	60
7	0	14	21	28	35	42	70
8	0	16	24	32	40	48	80
9	0	18	27	36	45	54	90
10	0	20	30	40	50	60	100

基本物理ランク	1+《タレント》や［アイテム］、その他の修正
基本魔法ランク	《タレント》や［アイテム］の値＋その他の修正

所持中の［アイテム］・獲得素材・メモ

□モバイル（［未登場・退場］時も会話可能）	□霊力手袋（［消去］時【体力】＋1）	□かばん
□救急セット（休息回復量＋3）	□霊鳥の羽（［消去］時【敏捷】＋1）	□カメラ
□住居・施設（休息回復量＋3）	□心霊カメラ（［消去］時【知性】＋1）	□自動二輪
□高級住居（休息回復量＋5）	□呪符（［消去］時【精神】＋1）	□着替え
□隠れ家（休息回復量＋1）	□虎の瞳（［消去］時【幸運】＋1）	□おしゃれな服
□霊毛シュラフ（休息回復量＋4）	□自動車	
□ポマンダー（登場判定に自動成功）×	□アムリタ（［気絶］を［解除］）×	□式神符（［消去］時【敏捷】＋1）×
□おちみず（回復20）×	□カロリーブロック（休息回復量＋5）×	□マジックキャンドル（［消去］時【知性】＋1）×
□スラー酒（［暗闇・猛毒］を［解除］）×	□聖水（［種別：不死］のランクに＋1）×	□魔香（［消去］時【精神】＋1）×
□五石散（［苦痛・麻痺・不動］を［解除］）×	□金枝の楔（［消去］時【体力】＋1）×	□使い捨て呪物（ダメージ算出＋1d）×
□霊光放出（極度に暗い場所のペナルティーを無効化）	□霊気感知（［察知］の達成値に＋1）	□霊威衝（一般人を一撃で無力化）
□休息領域（休息回復量＋10）	□霊力転移（不可視化と同時に自動車程度の移動が可能）	□幻影能力（服装を変異させる［行為：偽装／達成値：12］）
□浮遊能力（足場が悪い場所のペナルティーを無効化）	□転移能力（自動車程度の速度で目的地まで移動可能）	□大規模結界（休息回復量＋10）

［感情］を結んだキャラクター	霊紋燃焼の効果	消費する霊紋
① ② ③	［物理超越］ 判定前に使用。判定度に［ロール］のダイスを＋1～3個	ダイスを1個増やすごとに1d消費
④ ⑤ ⑥	［生命燃焼］ いつでも使用できる。1戦闘中1回、［解除：気絶・戦闘不能］を得て【体力】分［回復］	2d消費
⑦	［概念破壊］ ダメージ算出時［ランク］＋1d	2d消費

経験値

所持金
G

人造神器・神成神器　追加効果記入欄

名称	名称	名称
購入済みの特殊効果	購入済みの特殊効果	購入済みの特殊効果