武装伝奇RPG **神我狩** キャラクターシート

世界干渉LV **5**

プレイヤー名	キャラクター名

種族	夜魔	種族特典	〔夜魔の末裔〕《種族タレント：夜魔》を取得可。〔制限：夜魔〕の〔アイテム〕を〔装備〕可
	能力値タイプ▶ 戦士 ☑汎用 魔法		
表の職業		特徴	

称号（系統：汎用）	タイプ
メイン ダークハンター	B
デジタルソーサラー	A

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
2	9	4	1	8
＋	＋	＋	＋	＋
命中修正	回避修正	発動修正	抵抗修正	看破修正
1	1	1	0	0
＝	＝	＝	＝	＝
命中	回避	発動	抵抗	看破
3	10	5	1	8

【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）
1	2	14	18
＋	＋	＋	＋
物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正
1	1	10	32
＝	＝	＝	＝
物D	魔D	行動値	生命力
2	3	24	50

戦闘修正

戦闘値

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 ミスティックアームズ			-1				+6	+1			
形状 魔法 〔物理〕〔☑魔法〕／距離 7マス ／対象 2体 ／抵抗 消滅 ／属性 なし ／ランク 2											
追加効果：〔属性：なし／ランク：2〕1ターン中1回、〔魔法攻撃〕の〔対象〕を＋1体する。／〔霊力の輝き〕〔自動詠唱〕〔多重魔方陣〕適用済。											
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 忍装束								+1		+1	+1
装飾 デジタルグラス 〔☑頭〕〔手〕〔足〕〔腰〕〔背中〕								+2			
装飾 神通布 〔頭〕〔手〕〔足〕〔☑背中〕								+1			+1
その他 修正等											
総計	3	10	4	1	8	2	9	29	50	1	2

：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	12 マス	34 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）。
▲霊威放出	特殊	使用者	使用者	なし	戦1。特殊効果。［超過霊力］を1個得る。
▲霧散変異	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。［受動判定］成功時、［近接状態］無視で2マス移動。いつでも、任意の動物に変身可能（［偽装/達成値：20］とする）。
※影門転移	開始	5マス	1体	偶（ゾロ目）	使用者は［近接状態］を無視して、互いの位置を対象と入れ替えて［設置］。
※ゾハールメソッド	特殊	戦闘地帯	1体	1.1	タ1。対象が《タレント》宣言時に使用。対象が使用する《タレント》1つの［コスト］を消費済み扱い。
1 影門跳躍	開始	7マス	1体	偶（奇・2）	タ1。特殊効果。対象を、［近接状態］を無視して現在のマスから任意の7マス内に移動。［開始］消費なし。
1 影門霊力	攻撃	17マス	2体	ゾロ目	魔法攻撃。対象の［霊力］1個を±1。［生命力］を［ランク：1］の［魔法ダメージ］分［回復］。対象に［超過霊力］を1個与える
2 影門治癒	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。［ダメージ］が発生しない［攻撃］の《タレント》使用時、効果に「対象の［生命力］を［ランク：1］の［魔法ダメージ］分［回復］」を追加。〈適用済〉
3 ●影技増幅	常時	使用者	使用者	なし	［ダメージ］が発生しない［攻撃］の《タレント》を使用時、その効果に「対象に［超過霊力］を1個与える」を追加。〈適用済〉
4 ●影破り	特殊	戦闘地帯	1体	偶	タ1。対象が《タレント》宣言時に使用。［開始・準備］いずれかの《タレント》の効果を1つ消滅。
5 ◎影技応用	常時	使用者	使用者	なし	［開始/コスト：nまたはn・n］の《タレント》を［偶］でも使用可能。すでに［偶］であれば［コスト］消費済み扱い。〈適用済〉
▲●過剰霊威	特殊	使用者	使用者	なし	戦1。《タレント》使用時、任意の［コスト］1個を消費済み扱い。
6 竜脈増加	常時	使用者	使用者	なし	（※6LV成長時、5ＬＶ枠の◎《影技応用》と入れ替え取得。6LV枠で◎《影技応用》を再取得）常時効果。［霊力］の上限を＋1個。
7 ●影縛り	特殊	戦闘地帯	1体	奇・2	タ1。対象が《タレント》宣言時に使用。［攻撃］の《タレント》の効果を1つ消滅。
8 ●影門吸収	特殊	使用者	使用者	なし	タ1。特殊効果。《影門転移》《空蝉》《影門疾駆》《影技強襲》使用後に使用。［超過霊力］を1個得る。
9 ◎影門刹那	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。《影門転移》の効果を任意変更。①［行動値］＋10②［ダメージ算出］＋10
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：50）	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）× **1**	☐アムリタ（［気絶］を［解除］）× **1**	☐式神符（［消去］時【敏捷】＋1）×
☐おちみず（回復20）× **2**	☑カロリ ーブロック（休息回復量＋5）× **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）× **5**	☐魔香（［消去］時【精神】＋1）× **5**
☑五石散（［苦痛・麻痺・不動］を［解除］）× **1**	☐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）

☐**データ解説**：
支援に特化した汎用型魔術師です。コストは「偶」と「ゾロ目」を準備します。戦闘開始時は《影門転移》や《影門跳躍》で敵味方の位置を調整します。［手番］では、《影門霊力》＋《影技増幅》＋《影門治癒》で、3体を回復しながら霊力調整しつつ［超過霊力］を配布します。また、《ゾハールメソッド》で味方のコストを肩代わりすることも可能です。敵の厄介な［開始］［準備］《タレント》は《影破り》で打ち消します。霊力不足の際は《霊威放出》や《過剰霊威》で補いましょう。敵の［物理攻撃］は受動判定で物理超越を行いつつ、《霧散変異》で敵から距離を取りましょう。
☐**推奨成長能力値：【敏捷】【幸運】**
☐**推奨取得タレント（LV順）：⑥5LVの《影技応用》を《竜脈増加》に変更後《竜脈増加》再取得→⑦《影縛り》→⑧《影門吸収》→⑨《影門刹那》**

［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
200 G

人造神器・神成神器　追加効果記入欄

名称 **ミスティックアームズ**	名称 **忍装束**	名称 **デジタルグラス**
購入済みの特殊効果 **霊力の輝き：［魔D］＋2。（適用済）** **自動詠唱：［行動］＋2。（適用済）** **多重魔方陣：［対象］＋1体。（適用済）**	購入済みの特殊効果 **戦1。［行為：隠身］（→基本p155）の達成値を＋5。**	購入済みの特殊効果 **［デジタルソーサラー］の（称号タレント）の使用条件を満たしているものとして扱う。**