

武装伝奇RPG 神我狩 キャラクターシート

世界干渉LV 1

プレイヤー名: _____ キャラクター名: _____

種族	魔眼 <small>能力値タイプ▶ 戦 汎用 魔法</small>	種族特典	【神威の瞳】(種族タレント: 魔眼)を取得可。【制限: 魔眼】の【アイテム】を【装備】可
表の職業		特徴	

称号(系統: 戦闘)	タイプ	経験値
メイン アークスレイヤー	B	
ダークハンター	A	

探索者セット: 精神型 所持金: 600 G

経緯

パーソナリティ

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
5	5	2	1	3
+	+	+	+	+
命中修正	回避修正	発動修正	抵抗修正	看破修正
1	2	0	0	0
命中	回避	発動	抵抗	看破
6	7	2	1	3

【副能力値】

物D	魔D	行動値	生命力
3	1	10	9
+	+	+	+
物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正
4	0	7	35
物D	魔D	行動値	生命力
7	1	17	44

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 腫神の古剣						+8		-1			
形状 剣	物理 魔法/距離 近接 /対象 1体 /抵抗 /属性 /ランク										
追加効果: 1 戦闘中 1 回、【種族: 魔眼/タイミング: 攻撃】の(タレント)の【対象】を【範囲】に変更する。【神秘の製造】購入済											
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 邪視霊衣		+1						-3		+2	+1
装飾 呪力の腕輪						+3					
装飾 飛翔シューズ											
その他修正等											

物理攻撃時に使用	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力	装甲	結界
魔法攻撃時に使用	6	8	2	1	3	18	1	13	44	2	1
その他	総計										

移動行為	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ターン中にいずれか1回	1マス	6 マス	18 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)。
▲《破滅の魔眼》	攻撃	アイテム	1 体	【偶】	物理攻撃。1 ターン中 1 回、【ダメージ算出】時に+【使用者の任意の【主能力値】】の修正を得る
▲《死神の瞳》	特殊	使用者	使用者	【奇】	ダメージ算出時に使用。【ダメージ】を与えた【名称】に「×n」表記があるモノノケ すべてを【状態変化: 死亡】にできる
※《一閃》	特殊	使用者	使用者	【4・4】	特殊効果。【回避】判定成功後に使用。【攻撃行動】を行った【距離: 近接状態/対象: 1 体】に【攻撃行動】を 1 回行える。
※《影砕き》	準備	使用者	使用者	【連番】	特殊効果。【戦闘移動】を行い、【距離: 近接状態/対象: 1 体】へ【状態変化: 転倒】を与える。
1 《守護秘伝》	防御	1 体	1 体	【偶】	特殊効果。対象の【回避】判定前に使用し、【回避判定】と【ダメージ減少】を代行。【防御】を消費しないが、【対象: 範囲・戦闘地帯】に使用不可
1 《影日向》	特殊	使用者	使用者	【2・2】	ダメージ算出時に使用。【タイミング: 攻撃】の(タレント) 1 つを、【コスト】を消費したのものと扱い、使用する
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					
▲					
※					