

武装伝奇RPG 神我狩 キャラクターシート

世界干渉LV 3

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)を取得可能。また、【制限:夜魔】の【アイテム】を【装備】可能。
表の職業		特徴	

探索者セット:精神型 所持金:200G

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

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	6	7	1	4
+	+	+	+	+
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	7	8	1	4

【副能力値】			
物D	魔D	行動値	生命力
1	4	11	12
+	+	+	+
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	5	21	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 電腦制圧拳銃 (モバイル)							+8	-2			
形状 魔法 物理 魔法 /距離 7マス /対象 1体 /抵抗 消滅 /属性 なし /ランク 2											
追加効果:【装備】中、1戦闘中1回、【魔法攻撃】の【対象】の【結界】を【半減】する。【霊力の輝き】【自動詠唱】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 対魔術ベスト								-1			+4
装飾 アンダーボディーマー 頭 手 足 背中											+3
装飾 ハイテクシューズ 頭 手 腰 背中								+2			
その他修正等											

■:物理攻撃時に使用	■:魔法攻撃時に使用	■:その他	総計	3	7	8	1	4	2	13	20	44	0	7
------------	------------	-------	----	---	---	---	---	---	---	----	----	----	---	---

移動行為 1ターン中にいずれか1回	簡易移動 1マス	戦闘移動【行動値】総計+5÷3 9 マス	全力移動【行動値】総計+5 25 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)。
▲《獣魔変身》	開始	使用者	使用者	【ソロ目】	特殊効果。対象は1戦闘中、【種別】を【魔獣】に変更、①②いずれかを得る。①【物理ランク】に+1 ②【魔法ランク】に+1
▲《魅了の魔力》	攻撃	その他	その他	【奇】	特殊効果。【戦闘外】のみ使用可能。使用者は一般人の記憶や意識を消去、または操作する。
※《影砕き》	準備	使用者	使用者	【連番】	特殊効果。対象は【戦闘移動】を行い、【距離:近接状態/対象:1体】に【状態変化:転倒】を与える。対象は移動後、【射撃攻撃】と【魔法攻撃】が可能。
※《ゾハールメソッド》	特殊	戦闘地帯	1体	【1・1】	対象が《タレント》宣言時に使用。1ターン中1回、対象が使用する《タレント》1つの【コスト】を消費済みとして扱える。
1《アッシャーアクセル》	開始	戦闘地帯	1体	【連番】	特殊効果。対象は【行動値】に+【使用者が【装備】中の【魔法武器】1つの【魔D】】の修正を得る。
1《影撃》	攻撃	アイテム	1体	【奇】	能動時に使用。【物理攻撃】は【ランク】を+1、【魔法攻撃】は【ランク:2】(抵抗【半減】)。ダメージを受けた対象を1マス移動させる。
2《バトルインタプリタ》	特殊	使用者	使用者	【1】	特殊効果。【魔法攻撃】の《タレント》を使用後に使用。1ターン中1回、対象は【装備】中の【魔法武器】で【武器攻撃】を1回行える。
3◎《影法師》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。対象は【タイミング:準備】を消費する度に、【武器攻撃】を1回行う。
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					
▲					
※					