

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	<b>魔術師</b>	種族特典	[魔術師]《種族タレント:魔術師》を取得可能。[制限:魔術師]の[アイテム]を[装備]可能。
表の職業		特徴	

探索者セット: 体力型 所持金: 400 G

称号(系統: <b>魔導</b> )	タイプ	経験値
メイン エルダーメイジ	A	
ダークハンター	B	
エルダーメイジ	B	

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
1	1	10	9	3
+	+	+	+	+
命中修正	回避修正	発動修正	抵抗修正	看破修正
0	1	1	2	1
【副能力値】				
物D	魔D	行動値	生命力	
1	5	6	25	
+	+	+	+	
物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正	
0	4	7	29	
戦闘修正				
命中	回避	発動	抵抗	看破
1	2	11	11	4

【副能力値】			
物D	魔D	行動値	生命力
1	5	6	25
+	+	+	+
物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正
0	4	7	29
戦闘修正			
命中	回避	発動	抵抗
1	2	11	11

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 紅蓮の指輪 (マギジュエル)							+5/+6	-1/0			
形状 魔法 物理 <b>魔法</b> /距離 6マス /対象 1体 /抵抗 消滅 /属性 なし /ランク 2											
追加効果: [魔法攻撃]の対象+1体、[属性:火炎]を付与可能。また1ターン中1回、[魔法攻撃]の[対象]+1。[霊力の輝き] [多重魔法陣] [追加属性:火炎] 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 霊毛コート										+3	+1
装飾 パワーリスト									+3		
装飾											
その他修正等 《魔術の名門》							+3				

■:物理攻撃時に使用	■:魔法攻撃時に使用	■:その他	総計	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力	装甲	結界
				1	2	11	11	4	1	18	13	57	3	1

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)。
▲《錬金の技》	常時	使用者	使用者	なし	特殊効果。使用者は【戦闘外】であれば【登場中】に【アイテム:消耗品】の購入のみ可能となる
▲《魔術の名門》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。【魔法ダメージ】に+3の修正を得る
※《大魔術行使》	攻撃	7マス	範囲	【偶・6・6】	魔法攻撃。対象に【ランク:4】の【魔法ダメージ】を与える(抵抗【半減】)
※《影門転移》	開始	5マス	1体	【ソロ目】	特殊効果。使用者は【近接状態】を無視し、互いの位置を対象と入れ替えて【設置】
1《瞬間儀式》	準備	使用者	使用者	【6】	特殊効果。【タイミング:攻撃】の《タレント》の【対象】を+2体。【準備】を消費しない
1《破光魔弾》	攻撃	戦闘地帯	1体	【ソロ目】	魔法攻撃。対象に【ランク:2】の【魔法ダメージ】を与える(抵抗【半減】)
2《霊力流転》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。【ダメージ】を与えない【タイミング:攻撃】の《タレント》の効果に【対象は【霊力】1個の出目を±1する】を追加する
3《攻撃魔術の達人》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。【効果種別:魔法攻撃】の《タレント》を使用するたびに【コスト】1個を消費したもとして扱える
4《速射魔術》	特殊	戦闘地帯	1体	【6・6】	対象に【武器攻撃】を行うか、【称号:魔導系/タイミング:攻撃】の《タレント》の【コスト】を消費したもとして使用する。1ターン中1回
5《称号取得》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。未取得の【称号】を1つ習得する
▲《適応属性》(火炎)	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。【火炎】を付与した【攻撃行動】の【能動判定】の達成値に+1、【ダメージ算出】時に【ランク】を+1する
6《高位治療》	攻撃	戦闘地帯	1体	【6】	魔法攻撃。【生命力】を【ランク:3】の【魔法ダメージ】分【回復】する

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					
▲					
※					