

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	封神	種族特典	[封神の記憶] (種族タレント: 封神)を取得可能。[制限: 封神]の[アイテム]を[装備]可能。
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	A		
サブ アークスレイヤー	B		
		組織	
		年齢	性別
		身長	体重
		瞳の色	髪の色
		肌の色	その他

探索者セット: 精神型 所持金: 200 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
9	9	2	2	2
+	+	+	+	+

【副能力値】

物D	魔D	行動値	生命力
5	1	14	26
+	+	+	+

戦闘修正

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

物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正
4	0	7	35

戦闘値

命中	回避	発動	抵抗	看破
10	11	2	2	2

物D	魔D	行動値	生命力
9	1	21	61

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 神殺しの大太刀(両手剣)						+11		-3			
形状 剣 (物理) 魔法/距離 5マス /対象 1体 /抵抗 /属性 /ランク											
追加効果: 1 戦闘中1回、[物理攻撃]を行った際、[物理ランク]を+1する。[破邪の刃] [神秘の鍛造] 適用済。[霊力トリガー] [輝く刀身] 使用可能。											
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 プレートジャケット								-1		+2	+1
装飾 勾玉の指輪 (頭 足 腰 背中)						+2					
装飾 (頭 手足 腰 背中)											
その他修正等 《特殊詠唱》						+5					

■: 物理攻撃時に使用	■: 魔法攻撃時に使用	■: その他	総計	10	11	2	2	2	27	1	17	61	2	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	8 マス	22 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)。
▲《鋭の一撃》	攻撃	アイテム	1体	[奇]	物理攻撃。使用者は【物理攻撃】を行い、[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
▲《太古の記憶》	特殊	使用者	使用者	[偶]	[知性]判定時に使用。対象は【知性】判定に成功する。このとき、[霊力]1個を任意の目に変更する。1セッション中3回まで
※《破神秘典》	攻撃	アイテム	1体	[4・4]	物理攻撃。[ダメージ算出]時に[ランク]+2
※《一閃》	特殊	使用者	使用者	[4・4]	特殊効果。[回避]判定に成功した後に使用。[攻撃行動]を行った[距離: 近接状態/対象: 1体]に[タイミング: 攻撃]を1回行える
1《烈風技》	準備	使用者	使用者	[偶]	特殊効果。[ダメージ算出]時に[ランク]+1
1《守護神伝》	防御	近接状態	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
2《武技強化》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。[効果種別: 物理攻撃]の(タレント)の[ダメージ算出]時[ランク]+1
3《万敵不敗》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。[ダメージ算出]時に[ランク]+1。また、[タイミング: 攻撃]の[※(称号タレント)]を[コスト: ソロ目]でも使用可能
4《破神空旋》	特殊	近接状態	1体	[4]	特殊効果。[近接状態]を宣言した対象、あるいは[近接状態・近接突破・離脱]のいずれかを宣言した対象に、[武器攻撃]を1回行う
5《命中強化》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。【体力】判定や【命中】判定の[ロール]のダイス数+1個。重複して取得可能。
▲《特殊詠唱》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。[物理ダメージ]+5。[発動]判定を【命中】判定で代行し、その達成値を【発動】判定の達成値として扱える
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					
▲					
※					