

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	<b>魔術師</b>	種族特典	【魔術の家系】(種族タレント: 魔術師) を取得可。【制限: 魔術師】の【アイテム】を【装備】可
表の職業		特徴	

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	

探索者セット: 体力型 所持金: 400 G

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	6	5	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
戦闘修正				
1	2	7	7	4

【副能力値】			
物D	魔D	行動値	生命力
1	3	6	9
+	+	+	+
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			
1	7	13	38

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/-			
形状 魔法 物理 (魔法) / 距離 6マス / 対象 1体 / 抵抗 消滅 / 属性 火炎 / ランク 2											
追加効果: 1ターンの1回、【魔法攻撃】の【対象】を+1体。【霊力の輝き】追加属性適用済											
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 マジックインパネス										+1	+1
装飾 パワーリスト									+3		
装飾											
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	1	2	7	7	4	1	13	13	41	1	1
-------------	-------------	--------	----	---	---	---	---	---	---	----	----	----	---	---

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 6 マス	全力移動【行動値】総計+5 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)。
▲《治癒魔術》	攻撃	6マス	1体	「連番」	魔法攻撃。【生命力】を【ランク: 1】の【魔法ダメージ】分【回復】
▲《魔術暗示》	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
※《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】(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】を無視して、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。【ランク: 2】の【魔法ダメージ】を与える(抵抗【半減】)
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					
▲					
※					