

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	人間	種族特典	【適応進化】(種族タレント:人間)を取得可能。また、【制限:人間】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	
エレメンタルアデプト	A	

探索者セット: 知性型 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
5	5	1	3	2
+	+	+	+	+
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
【副能力値】				
物D	魔D	行動値	生命力	
3	1	10	11	
+	+	+	+	
物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正	
4	0	7	35	
命中	回避	発動	抵抗	看破
6	7	1	3	2

物D	魔D	行動値	生命力
7	1	17	46

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 退魔甲	-1					+6		-1			
形状 鎧	物理 魔法 / 距離 近接状態 / 対象 1体 / 抵抗 / 属性 / ランク										
追加効果:【モノノケ】への【物理ダメージ】に+5。◇【茶の錠】購入済み。											
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 強化制服		-1						+1		+3	
装飾 銀のカフス (勾玉の腕輪)						+2					
装飾 特注の靴 (カンフーシューズ)						+3					
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	5	6	1	3	2	18	1	17	46	3	0
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	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)。
▲《霊力操作》	特殊	使用者	使用者	なし	特殊効果。いつでも使用できる。対象の【霊力】1個の出目を±1する(0以下、7以上にはできない)。
▲《秘奥取得》	常時	使用者	使用者	なし	《インタラプト》取得。対象は【コスト:3・3】を消費して、ダメージ算出の後に【攻撃/コスト:n~n・n】の《タレント》を使用する。
※《破神秘奥》	攻撃	アイテム	1体	【4・4】	物理攻撃。使用者は【ダメージ算出】時に【ランク】を+2。
※《エレメントバースト》	特殊	戦闘地帯	1体	【ソロ目】	ダメージ算出時に使用。対象は【ダメージ算出】時に【火炎】を付与し、さらに【ランク】を+1する。
1《ストライク》	攻撃	7マス	1体	【偶】	【火炎】を付与した【攻撃行動】を行い、内容に応じて効果を得る。【物理攻撃】:【ランク】を+1【魔法攻撃】:【ランク:2】の【魔法ダメージ】(抵抗【半減】)
1《エレメントウェイレイ》	特殊	使用者	使用者	【3】	特殊効果。対象のダメージ減少の後に使用。対象は【火炎】を付与した【武器攻撃】を1回行う。
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					
▲					
※					