

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	サキミタマ	種族特典 [妖怪変化] (種族タレント: サキミタマ) を取得。また、[制限: 神霊] の [アイテム] を [装備] 可能。[種別] が [怪蟲] となる。
	能力値タイプ 戦 汎用 魔法	
表の職業		特徴

探索者セット: 知性型 所持金: 200 G

称号(系統: 戦闘)	タイプ	経験値
メイン ドラゴンキャリア	A	組織
アークスレイヤー	B	
		年齢
		性別
		身長
		体重
		瞳の色
		髪の色
		肌の色
		その他

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】					【副能力値】			
体力	敏捷	知性	精神	幸運	物D	魔D	行動値	生命力
6	6	1	1	2	3	1	11	10
+	+	+	+	+	+	+	+	+
命中修正	回避修正	発動修正	抵抗修正	看破修正	物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正
1	1	1	0	0	2	2	5	41
命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力
7	7	2	1	2	5	3	16	51

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 霊糸	-1					+9					
形状 射撃 物理 魔法 / 距離 5マス / 対象 1体 / 抵抗 / 属性 / ランク											
追加効果: [物理攻撃] を [特殊攻撃] として扱う。◇ [強化改造] 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 霊衣		+1						-2		+2	+1
装飾 霊糸の羽織 (霊カベルト) 頭 手足 背中										(+4)	
装飾 頭 手足 腰 背中											
その他修正等 《一拍子》	+1		+1								

■: 物理攻撃時に使用	■: 魔法攻撃時に使用	■: その他	総計	7	8	3	1	2	14	3	14	51	2	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 7 マス	全力移動【行動値】総計+5 19 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)。
▲《妖力転移》	特殊	7マス	1体	[偶]	対象が《タレント》宣言時に使用。使用者は3マスの距離を移動する ([近接状態] の場合、移動不可)。
▲《妖力撃破》	攻撃	アイテム	1体	[奇]	発動時に使用。[魔毒] を付与した [攻撃行動] を行い、[物理攻撃]: [ランク]+1 [魔法攻撃]: [ランク: 2] の [魔法ダメージ] を与える (抵抗 [半減])
※《結晶変身》	開始	使用者	使用者	[5]	特殊効果。対象は1戦闘中、[ダメージ算出] 時に [ランク] を+1する。この《タレント》は [開始] を消費しない。
※《一閃》	特殊	使用者	使用者	[4・4]	特殊効果。[回避] 判定成功後に使用。受動直後、[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《守護神伝》	防御	近接状態	1体	[偶]	特殊効果。[回避] 判定前に使用。[回避] 判定と [ダメージ減少] を代行する。[防御] を消費しないが、[対象: 範囲・戦闘地帯] には使用できない。
1《一拍子》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。[能動判定] +1。また、《一閃》使用時、[タイミング: 攻撃 / コスト: n・n・n] の《タレント》1つの [コスト] を消費済みとして使用する。
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					
▲					
※					