

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>封神</b>	種族特典	[封神の記憶] (種族タレント: 封神) を取得可。[制限: 封神] の [アイテム] を [装備] 可
表の職業		特徴	

称号(系統: <b>戦闘</b> )	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	

経緯

パーソナリティ

霊紋の位置

霊紋の形状

目的

感情 ①

探索者セット: 精神型 所持金: 200 G

使用霊力

【主能力値】

体力	敏捷	知性	精神	幸運
5	5	2	2	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
命中	回避	発動	抵抗	看破
6	7	2	2	2

【副能力値】

物D	魔D	行動値	生命力
3	1	10	10
+	+	+	+
物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正
4	0	7	35
物D	魔D	行動値	生命力
7	1	17	45

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 / 対象 / 抵抗 / 属性 / ランク										
追加効果: 1 戦闘中 1 回、[物理攻撃] の際 [物理ランク] + 1。[破邪の刃] [神秘の鍛造] 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 プレートジャケット								-1		+2	+1
装飾 勾玉の腕輪						+2					
装飾											
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	6	7	2	2	2	20	1	13	45	2	1
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	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)。
▲ 《鋭の一撃》	攻撃	アイテム	1 体	[奇]	物理攻撃。[ダメージ算出] 時に + [使用者の任意の [主能力値]]
▲ 《太古の記憶》	特殊	使用者	使用者	[偶]	[知性] 判定時に使用。[知性] 判定に成功する。[霊力] 1 個を任意の目的に変更。1 セッション中 3 回
※ 《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] を + 2
※ 《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。[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] を + 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					
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					
▲					
※					