

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	
ダークハンター	A	

探索者セット: 知性型 所持金: 600 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
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
命中	回避	発動	抵抗	看破
6	7	1	3	2

【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
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 改造チェーンソー	-1					+16					
形状 斧	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: 戦闘中1回、【物理攻撃】の【対象】の【装甲】を【半減】する。◇【肉厚の刃】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 強化礼装		-1						-1		+2	
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	5	6	1	3	2	25	1	16	46	2	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	7 マス	21 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	常時効果。《戦いの極意》取得。【効果種別:【命中】判定時に使用】などの(タレント)を使用時、【ダメージ算出】に+10の修正を得る。
※《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。
※《影砕き》	準備	使用者	使用者	「連番」	特殊効果。対象は【戦闘移動】を行い、【距離:近接状態/対象:1体】へ強制的に【状態変化:転倒】を与える。
1《陽式》	特殊	使用者	使用者	「偶」	【命中】判定時に使用。【命中】判定の達成値+1、【ダメージ算出】+10(《戦いの極意》含む)。1ターン1回。
1《陰式》	特殊	7マス	1体	なし	【戦闘中】であればいつでも使用可。使用者は対象と【霊力】を1個交換する。1ターン1回。
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					
▲					
※					

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	半妖	種族特典	【妖魔の血】(種族タレント:半妖)を取得可能。また、【制限:半妖】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 エレメンタルアデプト	B	
ダークハンター	B	

探索者セット: 体力型 所持金: 200 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	4	5	2	4
+	+	+	+	+
命中修正	回避修正	発動修正	抵抗修正	看破修正
1	0	1	0	0
命中	回避	発動	抵抗	看破
2	4	6	2	4

【副能力値】			
物D	魔D	行動値	生命力
1	3	9	6
+	+	+	+
物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正
2	2	8	35
物D	魔D	行動値	生命力
3	5	17	41

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 ムナールの秘石 (マジジュエル)						+6					
形状 射撃 物理 魔法 /距離 6マス /対象 1体 /抵抗 消滅 /属性 なし /ランク 2											
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 皮膜ジャケット										+1	+1
装飾 アンダーボディーマー											+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	2	4	6	2	4	3	11	19	41	1	4
------------	------------	-------	----	---	---	---	---	---	---	----	----	----	---	---

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 8 マス	全力移動【行動値】総計+5 24 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)。
▲《動物球通》	特殊	使用者	使用者	「奇」	【主能力】判定時に使用。対象は【ロール】の結果に関わらず【判定】に成功する。さらに【霊力】1個を好きな出目に変更する。1セッション中1回。
▲《好機招来》	特殊	戦闘地帯	1体	「連番」	特殊効果。対象が【霊力操作】を行う前に使用。対象の【ロール】の結果を任意で振り直しさせる(振り直し後は【霊力操作】可能)。
※《エレメントガープ》	特殊	7マス	1体	「連番」	ダメージ減少時に使用。対象は受けた【物理ダメージ】を【半減】する。【幻覚】が付与されている場合、受けた【物理ダメージ】をさらに【半減】する。
※《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】する。
1《バニッシュ》	準備	7マス	1体	「連番」	特殊効果。対象の【判定】の【達成値】に+1。また、対象は周囲に【障害物】がなくとも、【状態変化:隠密(基本p179・180)】になれる。
1《闇の探索者》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。対象は【知性】【幸運】判定の達成値と、【行動値】+2。
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					
▲					
※					

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

探索者セット: 敏捷型 所持金: 200 G

称号(系統: 魔導)	タイプ	経験値
メイン エルダーメイジ	A	
デジタルソーサラー	A	

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
1	1	7	4	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
命中	回避	発動	抵抗	看破
1	2	8	6	4

【副能力値】

物D	魔D	行動値	生命力
1	4	6	8
+	+	+	+
物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正
0	4	7	29
物D	魔D	行動値	生命力
1	8	13	37

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 エルトダウン・シャーズ			-1				+8	-3			
形状 魔法 物理 魔法 /距離 7マス /対象 1体 /抵抗 消滅 /属性 なし /ランク 2											
追加効果: 1セッション中1回、【霊力】1個を「1」の目に変更。【霊力の輝き】適用済。【幻覚魔術】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 ボードチェイン		-1						-1		+3	
装飾 マジックスニーカー								+1			
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	1	7	6	4	1	16	10	37	3	0
-------------	-------------	--------	----	---	---	---	---	---	---	----	----	----	---	---

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	5 マス	15 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)。
▲《攻撃魔術》	攻撃	7マス	2体	【ソロ目】	魔法攻撃。対象に【ランク:2】の【魔法ダメージ】を与える。
▲《治療魔術》	攻撃	6マス	1体	【連番】	魔法攻撃。対象の【生命力】を【ランク:1】の【魔法ダメージ】分【回復】する。
※《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】を与える(抵抗【半減】)。
※《ゾハールメソッド》	特殊	戦闘地帯	1体	【1・1】	対象が《タレント》宣言時に使用。対象が使用する《タレント》1つの【コスト】を消費済みとして扱える。
1《アッシャーアクセル》	開始	戦闘地帯	1体	【連番】	特殊効果。対象は【行動値】に+【使用者が【装備】中の【魔法武器】1つの【魔D】】の修正を得る。
1《バトルインタプリタ》	特殊	使用者	使用者	【1】	特殊効果。【効果種別: 魔法攻撃】の《タレント》使用後に使用。対象は【武器攻撃】を1回行える。1ターン1回。
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					
▲					
※					