

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	
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
【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	
戦闘修正				
命中	回避	発動	抵抗	看破
1	2	8	6	4

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《バトルインタブリタ》	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					
▲					
※					