

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	封神	種族特典	【封神の記憶】【適応進化】【種族タレント:人間】を取得可能。【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	
エルダーメイジ	B	

探索者セット: 幸運型 所持金: 600 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
6	4	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
【副能力値】				
物D	魔D	行動値	生命力	
3	1	9	11	
+	+	+	+	
物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正	
4	0	7	35	
戦闘修正				
命中	回避	発動	抵抗	看破
7	6	2	2	2

物D	魔D	行動値	生命力
7	1	16	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 宗三左文字						+11/+12		なし/+1			
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、【回避】の【ロール】を振り直す。◇【破邪の刃】購入済み。											
武器・盾 鉄鞘						+2		-1		+1	
形状 盾	物理 魔法 / 距離 / 対象 / 抵抗 / 属性 / ランク										
追加効果:											
鎧 簡易闘衣		-1				+1		-2		+2	+2
装飾 勾玉の腕輪	頭	足				+2					
	腰	背中									
装飾	頭	手足									
	腰	背中									
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	7	5	2	2	2	23	1	13	46	3	2
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】】
▲《九十九の神器》	特殊	使用者	使用者	なし	【能動判定】前に使用。1 ターン中 1 回、対象は【攻撃行動】の【距離/対象】を【6マス/1体】に変更
※《破神秘典》	攻撃	アイテム	1 体	【4・4】	効果: 物理攻撃。使用者は【ダメージ算出時】に【ランク】を+2
※《高位治癒》	攻撃	戦闘地帯	1 体	【6】	魔法攻撃。対象の【生命力】を【ランク:3】の【魔法ダメージ】分【回復】
1《烈風技》	準備	使用者	使用者	【偶】	特殊効果。対象は【ダメージ算出時】に【ランク】を+1
1《霊力流転》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。《高位治癒》の対象は、【霊力】1 個の出目を±1 (0 以下、7 以上にならない)
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					
▲					
※					