

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。【制限:人間】の【アイテム】を【装備】可
表の職業		特徴	

称号(系統: 戦闘)	タイプ	経験値
メイン ドラゴンキャリア	B	
エレメンタルアデプト	B	

探索者セット: 知性型 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
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	1	1	0	0
命中	回避	発動	抵抗	看破
6	6	2	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
2	2	5	41
物D	魔D	行動値	生命力
5	3	15	52

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 漆黒の鉄騎 (戦闘バイク)	-2					+8					
形状 射撃 (物理) 魔法 / 距離 移動4マス / 対象 1体 / 抵抗 / 属性 / ランク											
追加効果: 【戦闘移動】後も【射撃攻撃】や【魔法攻撃】が可能。【強化改造】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 ボディアーマー								-3		+5	
装飾 霊力ベルト (頭 手足 背中)										(+4)	
装飾 ハイテクシューズ (頭 手足 腰 背中)								+2			
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	4	6	2	3	2	13	3	14	52	5	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	7 マス	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)。
▲《秘奥取得》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。《マテリアルシールド》を取得。《防護》《バリア》《エレメントカーブ》使用時、【装甲】に+5
▲《人生経験》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。【識別】(【知性】)【察知】【直感】(いずれも【幸運】)の【行為】の達成値に+2
※《結晶装着》	開始	使用者	使用者	【5】	特殊効果。1戦闘中、【装甲】と【結界】に+3。【開始】を消費しない
※《エレメントカーブ》	特殊	7マス	1体	【連番】	ダメージ減少時に使用。受けた【物理ダメージ】を【半減】。【冷氣】が付与されている場合、さらに【半減】
1《防護》	防御	移動4マス	1体	【5】	ダメージ減少時に使用。受けた【ダメージ】や効果を使用者が代わりに受ける。【対象:範囲・戦闘地帯】の【攻撃】には効果を発揮しない
1《バリア》	防御	7マス	1体	【3】	ダメージ減少時に使用。受けた【ダメージ】を-7
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					
▲					
※					