

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	夜魔	種族特典	[夜魔の末裔] (種族タレント: 夜魔) を取得可。[制限: 夜魔] の [アイテム] を [装備] 可
表の職業		特徴	

称号(系統: 汎用)	タイプ	経験値
メイン ダークハンター	A	
ドラゴンキャリア	A	

探索者セット: 幸運型 所持金: 200 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	3	2	1
+	+	+	+	+

【副能力値】

物D	魔D	行動値	生命力
3	2	10	10
+	+	+	+

戦闘修正

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

戦闘値

命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力
6	6	4	2	1	4	3	20	42

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 霊光の大槍 (長槍)	+1					+5		-4			
形状 槍 (物理) 魔法 / 距離 / 対象 / 抵抗 / 属性 / ランク											
追加効果: [物理攻撃] の [距離] を +1 マス、[対象] を +1 体。[旋風槍] 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 アクションスーツ								+1		+1	+1
装飾 アンダーボディーマー (頭 手足 背中)											+3
装飾 ケブラーヘッド (手 足 腰 背中)											+1
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	6	4	2	1	9	3	17	42	1	5
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	8 マス	22 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)。
▲《獣魔変身》	開始	使用者	使用者	[「ソロ目」]	特殊効果。1 戦闘中、[種別] を【魔獣】に変更、[物理ランク] が【魔法ランク】に +1
▲《壁面歩行》	常時	使用者	使用者	なし	常時効果。[登攀] の [ロール] に成功。[戦闘移動] 時、[近接状態] を無視
※《影砕き》	準備	使用者	使用者	[「連番」]	特殊効果。[戦闘移動] を行い、[距離: 近接状態 / 対象: 1 体] へ [状態変化: 転倒] を与える
※《結晶変身》	開始	使用者	使用者	[「5」]	特殊効果。1 戦闘中、[ダメージ算出] 時に [ランク] を +1。[開始] を消費しない
1 《影分身》	防御	7 マス	1 体	[「2」]	[回避] 判定時に使用。[回避] 判定の達成値に +1
1 《スパークザッパー》	攻撃	アイテム	1 体	[「ソロ目」]	物理攻撃。[ダメージ算出] 時に [物理ランク] を +1 し、対象は [装甲] を [半減]
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					
▲					
※					