武装伝奇RPG 神我狩 キャラクターシート

プレイヤー名	キャラクター名

世界干渉LV 1

種族	ホムンクルス 能力値タイプ▶ 戦士 汎用 魔法	種族特典	[魔術生命体]《種族タレント:ホムンクルス》取得可能、[制限:魔術師][装備] 可能、[種別:植物] となる。
表の職業		特徴	

探索者セット: 所持金:200G

称号(系統: 汎用)	タイプ
メイン マスタリィ	A
エルダーメイジ	B

経験値	

組織			
年齢		性別	
身長		体重	
瞳の色		髪の色	
肌の色		その他	

パーソナリティ	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	4	2
+	+	+	+	+
命中修正	回避修正	発動修正	抵抗修正	看破修正
0	0	0	0	0
=	=	=	=	=
命中	回避	発動	抵抗	看破
1	4	5	4	2

【副能力値】

物D	魔D	行動値	生命力
体力÷2	知性÷2	敏捷+5	体力+精神+(LV×3)
1	3	9	8
+	+	+	+
物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正
3	3	6	41
=	=	=	=
物D	魔D	行動値	生命力
4	6	15	49

戦闘修正

戦闘値

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 唯一の魔導書							+7	−4			
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ターン中1回、[魔法ダメージ] を+3する。[霊力の輝き] 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 改造胴衣								+1		+1	+1
装飾 ハイテクシューズ 頭 手 足 腰 背中								+2			
装飾 頭 手 足 腰 背中											
その他 修正等											
総計	1	4	5	4	2	4	13	14	49	1	1

:物理攻撃時に使用
:魔法攻撃時に使用
:その他

移動行為 1ターン中にいずれか1回	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)。
▲《生命変換》	準備	使用者	使用者	なし	対象は【生命力】を10消費して【超過霊力】を1個得る。1ターン中1回
▲《魔力浮遊》	特殊	使用者	使用者	なし	[登場判定] 時に使用。[登場判定] を成功する。[霊力] 1個を任意の出目に変更。1セッション中3回
※《裂帛の秘技》	攻撃	アイテム	1体	「偶・奇・5」	能動時に使用。[物理攻撃] はランク+3。[魔法攻撃] は [ランク:4] の [魔法ダメージ](抵抗 [半減])。1ターン中1回
※《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] する
1《虚実自在》	開始	使用者	使用者	「5」	対象は [登場判定/目標値:25](ボマンダー不可)を行い、判定失敗時は [ダメージ算出] +5、判定成功時は [ダメージ算出] +10
1《霊力簡略》	常時	使用者	使用者	なし	《裂帛の秘技》の [コスト] 1個を [コスト:奇] として扱える(適用済)
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					
▲					
※					