

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 \_\_\_\_\_

種族 \_\_\_\_\_ 種族特典 \_\_\_\_\_  
能力値タイプ▶ 戦士 汎用 魔法

表の職業 \_\_\_\_\_ 特徴 \_\_\_\_\_

称号(系統: \_\_\_\_\_) タイプ \_\_\_\_\_

メイン \_\_\_\_\_

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 \_\_\_\_\_

世界干渉LV \_\_\_\_\_

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

【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)

+	+	+	+	+	+	+	+	+
命中修正	回避修正	発動修正	抵抗修正	看破修正	物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正

命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力

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											
形状	物理 魔法 / 距離		/ 対象		/ 抵抗		/ 属性		/ ランク		
追加効果:											
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											
装飾	頭 手 足 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  
□: 魔法攻撃時に使用  
▨: その他

総計	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力	装甲	結界

移動行為 1ターン中にいずれか1回	簡易移動 1マス	戦闘移動【行動値】総計+5÷3 マス	全力移動【行動値】総計+5 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)。
▲					
▲					
※					
※					
1					
1					
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					
▲					
※					

武装伝奇RPG  
神我狩

# レコードシートB

プレイヤー名	キャラクター名
生命力(最大値: <input type="text"/> )	霊紋(最大値: <input type="text" value="22"/> )

ダメージレート

	①	②	③	④	⑤	⑥	CR
1	0	2	3	4	5	6	10
2	0	4	6	8	10	12	20
3	0	6	9	12	15	18	30
4	0	8	12	16	20	24	40
5	0	10	15	20	25	30	50
6	0	12	18	24	30	36	60
7	0	14	21	28	35	42	70
8	0	16	24	32	40	48	80
9	0	18	27	36	45	54	90
10	0	20	30	40	50	60	100

基本物理ランク	1+《タレント》や[アイテム]、その他の修正
基本魔法ランク	《タレント》や[アイテム]の値+その他の修正

所持中の [アイテム]・獲得素材・メモ

<input type="checkbox"/> モバイル ([未登場・退場]時でも会話可能)	<input type="checkbox"/> 霊力手袋 ([消去]時【体力】+1)	<input type="checkbox"/> かばん
<input type="checkbox"/> 救急セット (休息回復量+3)	<input type="checkbox"/> 霊鳥の羽 ([消去]時【敏捷】+1)	<input type="checkbox"/> カメラ
<input type="checkbox"/> 住居・施設 (休息回復量+3)	<input type="checkbox"/> 心靈カメラ ([消去]時【知性】+1)	<input type="checkbox"/> 自動二輪
<input type="checkbox"/> 高級住居 (休息回復量+5)	<input type="checkbox"/> 呪符 ([消去]時【精神】+1)	<input type="checkbox"/> 着替え
<input type="checkbox"/> 隠れ家 (休息回復量+1)	<input type="checkbox"/> 虎の瞳 ([消去]時【幸運】+1)	<input type="checkbox"/> おしゃれな服
<input type="checkbox"/> 霊毛シュラフ (休息回復量+4)	<input type="checkbox"/> 自動車	
<input type="checkbox"/> ボマンダー (登場判定に自動成功)×	<input type="checkbox"/> アムリタ ([気絶]を[解除])×	<input type="checkbox"/> 式神符 ([消去]時【敏捷】+1)×
<input type="checkbox"/> おちみず (回復20)×	<input type="checkbox"/> カロリーブロック(休息回復量+5)×	<input type="checkbox"/> マジックキャンドル([消去]時【知性】+1)×
<input type="checkbox"/> スラー酒 ([暗闇・猛毒]を[解除])×	<input type="checkbox"/> 聖水 ([種別:不死]のランクに+1)×	<input type="checkbox"/> 魔香 ([消去]時【精神】+1)×
<input type="checkbox"/> 五石散 ([苦痛・麻痺・不動]を[解除])×	<input type="checkbox"/> 金枝の楔 ([消去]時【体力】+1)×	<input type="checkbox"/> 使い捨て呪物 (ダメージ算出+1d)×
<input type="checkbox"/> 霊光放出 (極度に暗い場所のペナルティーを無効化)	<input type="checkbox"/> 霊気感知 ([察知]の達成値に+1)	<input type="checkbox"/> 霊威衝 (一般人を一撃で無力化)
<input type="checkbox"/> 休息領域 (休息回復量+10)	<input type="checkbox"/> 霊力転移 (不可視化と同時に自動車程度の移動が可能)	<input type="checkbox"/> 幻影能力 (服装を変異させる [行為:偽装/達成値:12])
<input type="checkbox"/> 浮遊能力 (足場が悪い場所のペナルティーを無効化)	<input type="checkbox"/> 転移能力 (自動車程度の速度で目的地まで移動可能)	<input type="checkbox"/> 大規模結界 (休息回復量+10)

[感情]を結んだキャラクター	霊紋燃焼の効果	消費する霊紋	経験値
①	[物理超越] 判定前に使用。判定度に [ロール]の ダイスを+1~3個	ダイスを1個 増やすごとに 1d消費	
②			
③			
④	[生命燃焼] いつでも使用できる。1戦闘中1回、 [解除:気絶・戦闘不能]を得て【体力】分[回復]	2d消費	所持金
⑤			
⑥			
⑦	[概念破壊] ダメージ算出時 [ランク]+1d	2d消費	G

人造神器・神成神器 追加効果記入欄

名称	名称	名称
購入済みの特殊効果	購入済みの特殊効果	購入済みの特殊効果