

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
+	+	+	+	+
命中修正	回避修正	発動修正	抵抗修正	看破修正
命中	回避	発動	抵抗	看破

【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)
+	+	+	+
物D修正	魔D修正	行動値修正	生命力修正
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	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	マス	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"/> 霊毛シュラブ (休息回復量+4)	<input type="checkbox"/> 自動車	
<input type="checkbox"/> ボマンドー (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