

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	

【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
II	II	II	II	II
命中	回避	発動	抵抗	看破

戦闘修正

戦闘値

【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
II	II	II	II
物D	魔D	行動値	生命力

装備中の【アイテム】（これらは《靈力結界》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											
	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力	装甲	結界
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	マス	マス

世界
干渉LV

経緯
パーソナリティ
靈紋の位置
靈紋の形状
目的
感情①

使用靈力

潜在特性・タレント

名称	タイミング	距離	対象	コスト	効果
靈力結界（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。《靈力結界》はタイミングを消費しない。
靈紋燃烧（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					
▲					
※					