

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

パーソナリティ	経緯
	霊紋の位置
	霊紋の形状
	目的
感情	①

【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《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											
	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 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	マス	マス



使用霊力



潜在特性・タレント

名称	タイミング	距離	対象	コスト	効果
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					
▲					
※					