武装伝奇RPG 神我狩

キャラクターシート

世界干渉LV

プレイヤー名	キャラクター名	経験値	

表の職業		特徴		種別	

[行為]への修正メモ	【体力】	【敏捷】	【知性】	【精神】	【幸運】
	[耐性]：+	[追跡]：+	[偽装]：+	[礼儀]：+	[探索]：+
	[水泳]：+	[開錠]：+	[知識]：+	[交渉]：+	[察知]：+
	[登攀]：+	[隠身]：+	[鑑定]：+	[統率]：+	[諜報]：+
	[評価]：+	[軽業]：+	[識別]：+	[魅了]：+	[直感]：+

【主能力値】　　【副能力値】

種族		能力値タイプ	

→

体力	敏捷	知性	精神	幸運	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

戦闘値

称号（系統：　　）	タイプ
メイン	

使用霊力

装備中の[アイテム]　（これらは《霊力結界》使用時に、自動的に装備出来る）

神名　（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：　種類：物理 / 魔法　用法：両手 / 両片手 / 片手　距離：　対象：　抵抗：　属性：　ランク：											
[追加効果]：											
武器・盾											
形状：　種類：物理 / 魔法　用法：両片手 / 片手　距離：　対象：　抵抗：　属性：　ランク：											
[追加効果]：											
鎧											
その他効果：											
装飾　頭 手 足　腰 背中											
その他効果：											
装飾　頭 手 足　腰 背中											
その他効果：											
その他の修正等											
※戦闘時などに使用。【戦闘値】そのものでは無いこと　総計に注意すること	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	全力移動
1ターン中いずれか1回のみ	1 マス	（【行動値】総計+5）÷3 マス	【行動値】総計+5 マス

：　物理攻撃時に使用
：　魔法攻撃時に使用
：　その他