異能使い キャラクターシート

キャラクター名：	真名 □ 覚醒力＋1
年齢／性別：	職業：学生
所属：六道学園	経験点：

戦　姫

キャラクターの容姿、または背景

血脈	赤 の始祖	血脈覚醒 紅蓮の魔剣	緑 の始祖	血脈覚醒 緑風の霊杖

異能力属性	覚醒力	HP（体力基本値×2）	潜在力	魔性値	財産点
生命	4	18	6	1	5

基本能力

		基本値	÷3（端数切り捨て）	判定値	戦闘覚醒 潜在（最大2点まで）	戦闘覚醒 修正後
【器用】	白兵命中	12	÷3=	4	2	6
【感覚】	射撃命中	10	÷3=	3		3
【運動】	回避	13	÷3=	4	2	6
【体力】	白兵攻撃	9	÷3=	3		3
【意志】	異能防御	9	÷3=	3	2	5
【知力】		9	÷3=	3		3

特徴

	魔性値		
愛情	0	[運命]によって紡がれたキャラクターに対してＨＰを[2D6]点回復させる。自分のＨＰを3点消費。	P 67
財力	0	アイテム入手判定の［クリティカル値］は常に10となる。	P 68
戦闘訓練：異能	0	［異能攻撃力］を＋［1D6］する。	P 68
戦闘訓練：白兵	0	［白兵攻撃］に1点の［ブースト］を得る。	P 69
コネクション：六道学園	0	六道学園の生徒もしくは教職員である。情報入手判定に1点の［ブースト］を得る。	P 71
			P
			P

ライフパス

出自	生得能力		
覚醒	覚醒力／魔性値修正	運命	キャラクター名

所持異能力

異能力	属性	魔性	タイミング	コスト	時間	射程	対象	解説	
《過剰強化》	〈生命〉	1	オートアクション	解説参照	瞬間	―	自身	すべての判定に［使用したコスト］点の［ブースト］ HP［1D6消費］	P 110
《瞬間伸体》	〈生命〉	0	オートアクション	2	瞬間	解説参照	自身	［白兵攻撃］の［射程］を［全距離］にする	P 111
《瞬間軟化》	〈生命〉	0	オートアクション	1	瞬間	―	自身	［白兵攻撃］の命中判定の［クリティカル値］－1	P 112
《肉体武器化》	〈生命〉	0	マイナーアクション	1	持続	解説参照	解説参照	「命中：+3」「異能攻撃力：1D6+【覚醒力】」の白兵武器	P 112
《命操領域》	〈生命〉	0	マイナーアクション	1	シーン	―	自身	〈生命〉属性の異能力による判定の［クリティカル値］－2	P 113
									P
									P
									P
									P
									P
									P
									P
									P
									P
									P

アイテム

アイテム名	種別	隠	命中	攻撃	回避	防御	備考	
素手	白兵武器	―	±0	2D6	―	―		P 123
普段着	防具	12	―	―	±0	2D6	六道学園制服	P 124
携帯電話	その他	20	―	―	―	―		P 126
								P
								P
								P
								P
								P

体力基本値÷2	合計		物理防御力		戦闘覚醒 潜在力×5		戦闘覚醒 物理防御力
4	＋	2D6	＝ 2D6＋4	＋		＝	

メモ

※自己使用に限り複製を許諾します。 © 2003 Hirano Kazumori / FarEast Amusement Research Co.,Ltd © 2003 ENTERBRAIN,INC