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：高校生
所属：天武八家	経験点：

氷　楔

キャラクターの容姿、または背景

血脈	青 の始祖	血脈覚醒 青海の水晶	銀 の始祖	血脈覚醒 銀色の魔鏡

異能力属性	覚醒力	HP（体力基本値×2）	潜在力	魔性値	財産点
氷	4	14	6	2	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	9	÷3=	3		3
【感覚】	射撃命中	12	÷3=	4	2	6
【運動】	回避	8	÷3=	2	2	4
【体力】	白兵攻撃	7	÷3=	2		2
【意志】	異能防御	12	÷3=	4	2	6
【知力】		14	÷3=	4		4

特徴

	魔性値		
共鳴	0	【覚醒力】＋1	P 悪22
中和能力	1	1セッションに1回、効果の続いている異能力をひとつ打ち消す	P 異69
コネクション：天武八家	0	あなたは天武八家の血筋を引いている。情報入手判定に1点の［ブースト］を得る	P 異71
			P
			P
			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	
《隔離結界》	〈氷〉	1	メジャーアクション	4	解説参照	解説参照	解説参照	異能者のみが出入りできる結界を張る	P 異98
《守護結界》	〈氷〉	0	オートアクション	1	瞬間	白兵距離	単体	他人の［異能防御力］を＋4する	P 異99
《氷操領域》	〈氷〉	0	マイナーアクション	1	シーン	―	自身	〈氷〉属性の異能力による判定の［クリティカル値］−2	P 異100
《氷魔強化》	〈氷〉	0	異能力	解説参照	―	―	―	使用したコスト1点につき［異能攻撃力］＋［1D6］	P 異100
《氷魔弾》	〈氷〉	0	メジャーアクション	2	瞬間	射撃距離	単体	「命中：＋1」「異能攻撃力：3D6＋2」の［射撃攻撃］	P 異101
									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 異123
普段着	防具	―	―	―	±0	2D6		P 異124
携帯電話	その他	―	―	―	―	―		P 異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
3	＋	2D6	＝ 2D6＋3	＋	＝

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