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：エージェント
所属：天老院	経験点：

機　神

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	黒 の始祖	血脈覚醒 漆黒の神弓

異能力属性	覚醒力	HP（体力基本値×2）	潜在力	魔性値	財産点
影	4	16	6	0	2

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	15	÷3=	5	2	7
【運動】	回避	9	÷3=	3	2	5
【体力】	白兵攻撃	8	÷3=	2		2
【意志】	異能防御	8	÷3=	2	2	4
【知力】		13	÷3=	4		4

特徴

特徴	魔性値		
試作品	0	アサルトキャノンを所持している。	P 68
戦闘訓練：異能	0	［異能攻撃力］に＋［1D6］	P 68
戦闘訓練：射撃	0	［射撃攻撃］の命中判定に1点の［ブースト］	P 69
コネクション：天老院	0	あなたは天老院に所属するエージェントである。情報入手判定に1点の［ブースト］を得る。	P 71
			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	
《影跳移動》	〈影〉	0	マイナーアクション	4	瞬間	―	自身	瞬間移動する。［エンゲージ］からも離脱できる	P 95
《影跳攻撃》	〈影〉	0	オートアクション	1	瞬間	―	自身	［射撃攻撃］の命中判定に＋3	P 95
《武器現出》	〈影〉	0	マイナーアクション	1	持続	解説参照	解説参照	武器と一体化する。［物理攻撃力］を［異能攻撃力］に変更	P 97
《武器現出強化》	〈影〉	0	《武器現出》	解説参照	―	―	―	《武器現出》を強化。コスト1点につき［異能攻撃力］＋［1D6］	P 97
《物質吸収》	〈影〉	0	マイナーアクション	2	解説参照	解説参照	解説参照	［覚醒力］個までの物質を体内に吸収する	P 97
									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	
アサルトキャノン	射撃武器	不可	−3	2D6+15	―	―		P 124
拳銃	射撃武器	10	±0	2D6+4	―	―		P 123
普段着	防具	12	―	―	±0	2D6	スーツ	P 124
携帯電話	その他	20	―	―	―	―		P 126
								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