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：従業員
所属：古仙堂	経験点：

穿　門

キャラクターの容姿、または背景

血脈	紫 の始祖	血脈覚醒 紫電の小角	金 の始祖	血脈覚醒 金色の甲冑

異能力属性	覚醒力	HP（体力基本値×2）	潜在力	魔性値	財産点
光	4	30	6	1	4

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

特徴	魔性値		
保護	0	［運命］を持つ対象を［行動済み］にならずに［かばう］ことができる。	P 67
戦闘訓練：異能	0	［異能攻撃力］に1点の［1D6］	P 68
戦闘訓練：白兵	0	［白兵攻撃］の命中判定に1点の［ブースト］	P 69
コネクション：裏社会	0	ストリートギャングやマフィアなどのは犯罪組織に所属している。情報入手判定に1点の［ブースト］を得る。	P 70
コネクション：古仙堂	0	古仙堂の従業員である。情報入手判定に1点の［ブースト］を得る。	P 70
			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	
《空間転移》	〈光〉	0	メジャーアクション	4	瞬間	解説参照	解説参照	瞬間移動する。［退場］も可能	P 78
《光操領域》	〈光〉	0	マイナーアクション	1	シーン	―	自身	〈光〉属性の異能力による判定の［クリティカル値］－2	P 79
《短時逆行》	〈光〉	1	オートアクション	2	瞬間	全距離	単体	対象のダイスを振り直させる	P 80
《裂光強化》	〈光〉	0	異能力	解説参照	―	―	―	使用したコスト1点につき異能力の［異能攻撃力］＋［1D6］	P 81
《裂光撃》	〈光〉	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：2D6＋1」の白兵武器を作る	P 81
									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		P 124
携帯電話	その他	20	―	―	―	―		P 126
自転車	その他	不可	―	―	―	―		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
7	＋	2D6	＝ 2D6+7	＋		＝	

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