



キャラクターシート

キャラクター名									消費経験点
プレイヤー名									
クラス	ウェポン スラスト		カテゴリー カラード		スタイル ロウナー		種族 ブライツ		
パーソナルデータ	年齢	性別	身長	体重	髪の色	肌の色	目の色	出身地	

能力値

能力値名	【耐久】	【筋力】	【敏捷】	【精神】	【魔力】	【感覚】
ウェポンクラス	2	4	6	4	2	4
カテゴリークラス	1	1	3	3	1	3
スタイルクラス	0	1	2	2	0	1
種族クラス	0	2	2	0	0	0
能力基本値	A 3	B 8	C 13	D 9	E 3	F 8
能力値	A ÷ 3 1	B ÷ 3 2	C ÷ 3 4	D ÷ 3 3	E ÷ 3 1	F ÷ 3 2
装甲値	3	8	13	9	3	8

副能力値

HP 最大値	15+A+B+D	35
オラクル最大値	15+C+E+F	39
オラクル初期値	【オラクル最大値】 ÷ 10	3
移動力	2+ 修正	2
行動値 (各アクションランク毎)	39	30

ライフパス

出自		ロールホイール
境遇		
運命		
武器の形状		

パーツスロット

シフト値	パーツスロット・配置パーツ								イナーシャル基本値	配置コスト合計	イナーシャルゲイン値
1	A								10	3	7
2	D	D	G						20	13	7
3	B	F							30	22	8
4	E								40	27	13
5	C	C							50	32	18
6									60	32	28
7									—	—	—

オーバードライブ

名称	種別	タイミング	コスト	射程	対象	判定	対決	効果	参照
心臓穿孔	OD	判定直前	+ 15	至近	自身	なし	—	攻撃中、ディスプレイをすべて打ち消す。ダメージロールにフリードライブ [現シフト]。	p84
虹色の世界	OD	ムーブ	+ 15	至近	自身	なし	—	攻撃を「対象:場面」にし、命中判定にフリードライブ [現シフト+ 2] を与える。	p98
風の放浪者	OD	イニシアチブ	+ 10	場面	単体	【敏捷】	—	対象の【HP】を[達成値] 点回復。対象がデンジャー状態なら回復量半減。	p116

パーツ・特技

	名称	レベル	種別	タイミング	コスト	射程	対象	判定	対決	効果	参照
A	突き										p84
B	業火										p98
C	旋風										p85
D	繁茂										p99
E	徹し										p84
F	骨割り										p85
G	雷電										p99
H	獐猛なる意思	1		常時	—	至近	自身	なし	—	あなたがシフトアップするたび、あなたのオラクルを 3 点回復する。	p115
I	団結の力	1		常時	—	至近	自身	なし	—	ランニングイン中にあなたが行う【筋力】判定の達成値+ 2。	p116
J											
K											
L											

シフト性能表

シフト値	命中判定	ダメージロール	攻撃の効果とコスト等	その他の効果とコスト等
1	【敏捷】 2D6 + 5	1D6	射程：0 ～ 1、対象：単体	常時〈獐猛なる意思〉：シフトアップするたび、オラクル 3 点回復
2	【敏捷】 2D6 + 5	1D6 + 1	攻撃が命中した相手に弱点 2 を与える	セットアップ〈繁茂〉：射程：2、対象：単体。対象の直後のクラッチロールにフリードライブ 2 を与える
3	【敏捷】 2D6 + 5	1D6 + 4	攻撃が命中した相手に出血 4 を与える。すでに出血中なら【HP】を 4 点失わせる	マイナー〈業火〉：射程：1、対象：単体。出血 3 を与える。すでに出血中なら【HP】を 3 点失わせる
4	【敏捷】 2D6 + 5	1D6 + 12	攻撃のダメージは装甲値を無視する。与える出血と失わせる【HP】が 5 点になる	
5	【敏捷】 2D6 + 5	1D6 + 14	与える出血と失わせる【HP】が 6 点になる。1 ラウンドに 2 回まで、攻撃を「対象：範囲、ダメージ+ 5」にできる。	
6	【敏捷】 2D6 + 5	1D6 + 16	与える出血と失わせる【HP】が 7 点になる。1 ラウンドに 2 回まで、攻撃を「対象：範囲、ダメージ+ 6」にできる。	
7				