



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 ショット		カテゴリー ライト		スタイル ハンター		種族 ワイルズ		
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	3	2	4	3	4	6
カテゴリークラス	1	0	4	2	1	4
スタイルクラス	2	1	1	0	0	2
種族クラス	1	0	1	1	0	1
能力基本値	A 7	B 3	C 10	D 6	E 5	F 13
能力値	A ÷ 3 2	B ÷ 3 1	C ÷ 3 3	D ÷ 3 2	E ÷ 3 1	F ÷ 3 4
装甲値	7	3	10	6	5	13

副能力値

HP 最大値	15+A+B+D	31
オラクル最大値	15+C+E+F	43
オラクル初期値	【オラクル最大値】 ÷ 10	4
移動力	2+ 修正	2
行動値 (各アクションランク毎)	31	46

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	4	6
2	G								20	8	12
3	C	C	D	D					30	14	16
4	E	F							40	23	17
5	B								50	27	23
6									60	27	33
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
神の火	OD	ムーブ	+ 15	至近	自身	なし	—	このメインプロセス中の攻撃を「射程：至近、対象：範囲 [現シフト× 2]」に変更する	p90
閃光速	OD	イニシアチブ	+ 15	至近	自身	なし	—	【行動値】 [現シフト× 10] で追加行動。その間、【移動力】は [現シフト× 2] になる	p94
四神の寵愛者	OD	クリンナップ	+ 5	場面	2 体	なし	—	効果に同意した対象同士の【HP】現在値かオラクル現在値またはその両方を入れ替え	p119

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	弾幕										p90
B	強行撃										p94
C	鳥撃ち										p91
D	最高速										p95
E	速射										p90
F	曲射										p91
G	舞い										p95
H	深呼吸	1		クリンナップ	—	至近	自身	なし	—	デンジャー状態でなければ、自身の【HP】+ 1、オラクル+ 2	p110
I	変身：爪の相	1		セットアップ	—/ + 3	至近	自身	なし	—	シーン中、【移動力】+ 1、攻撃で与えるダメージ+ 3	p119
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	【感覚】 2D6 + 4	1D6 + 2	射程：1 ～ 4、対象：単体。命中した相手に混乱 1 を与える	セットアップ〈変身：爪の相〉：コスト 3。シーン中【移動力】+ 1、与えるダメージ+ 3 クリンナップ〈深呼吸〉：デンジャー状態でなければ【HP】+ 1、オラクル+ 2
2	【感覚】 2D6 + 5	1D6 + 4	命中したとき、ラウンド中あなたが行うアクションの判定の達成値+ 1（重複不可）	
3	【感覚】 2D6 + 5	1D6 + 13	与えるダメージ+ 【移動力】、飛行状態の敵の装甲値を無視する	
4	【感覚】 2D6 + 13	4D6 + 8	命中判定のダイスブレイクを 1 個打ち消す	
5	【感覚】 2D6 + 14	4D6 + 8	コスト 5「ダメージロール+ 6」	
6	【感覚】 2D6 + 15	4D6 + 8		
7				