



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 ブレード		カテゴリー アクセル		スタイル ソルジャー		種族 イレギュラー		
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	5	8	5	2	0	2
カテゴリークラス	1	1	3	3	3	1
スタイルクラス	1	2	2	0	1	0
種族クラス	0	3	0	1	0	0
能力基本値	A 7	B 14	C 10	D 6	E 4	F 3
能力値	A ÷ 3 2	B ÷ 3 4	C ÷ 3 3	D ÷ 3 2	E ÷ 3 1	F ÷ 3 1
装甲値	7	14	10	6	4	3

副能力値

HP 最大値	15+A+B+D	50
オラクル最大値	15+C+E+F	42
オラクル初期値	【オラクル最大値】 ÷ 10	4
移動力	2+ 修正	4
行動値 (各アクションランク毎)	31	21

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	C	C							20	9	11
3	D	D							30	13	17
4	E	G							40	20	20
5	F								50	24	26
6	B								60	30	30
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
神殺し	OD	マイナー	+ 15	至近	自身	なし	—	メインプロセス中、攻撃は「射程：場面」、命中判定とダメージロールにフリードライブ [現シフト]	p82
全速進撃	OD	セットアップ	+ 15	至近	場面	なし	—	対象はこのラウンド【移動力】+ 1、ダイスブレイク [現シフト] 打ち消し、ダメージにフリードライブ [現シフト]	p104
死を呼ぶ者	OD	セットアップ	+ 20	至近	自身	任意	—	このラウンド中、ダメージ+ [達成値]、攻撃のダメージは装甲値を無視する	p121

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	駆け										p82
B	高速機動武装										p104
C	切り払い										p83
D	同調加速										p105
E	唐竹										p82
F	落とし										p83
G	空歩き										p105
H	鍛錬の結晶	1		常時	—	至近	自身	なし	—	【HP 最大値】 + 8 (記入済)	p111
I	不思議な訪問者	1		常時	—	至近	自身	なし	—	【オラクル最大値】 + 10 (記入済)	p121
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	【筋力】 2D6 + 7	1D6 + 1	射程：1、対象：単体。メインプロセス終了時、距離 1 以下の突破移動を行う	常時効果：リアクションの判定の達成値 + 3
2	【筋力】 2D6 + 7	1D6 + 2		リアクション〈切り払い〉：「対決：」を無視して【筋力】でリアクション。達成値 + 2。回数制限：1 ラウンド 2 回
3	【筋力】 2D6 + 7	1D6 + 3		ムーブ〈同調加速〉：射程：至近、対象：範囲。対象がこのラウンド中行う攻撃のダメージ+ [2 + あなたの移動力]
4	【筋力】 2D6 + 7	4D6 + 2		ムーブ〈空歩き〉：射程：至近、対象：範囲。対象は飛行状態になる。飛行状態の間、リアクションの判定の達成値 + 1
5	【筋力】 2D6 + 7	4D6 + 3	攻撃時、飛行を解除してもよい。そうした場合、ダメージロールにフリードライブ 5 を与える	
6	【筋力】 2D6 + 7	4D6 + 3		
7				