



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 マルチプル		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	3	2	4	3	4	6
カテゴリークラス	2	2	2	2	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 5	B 7	C 10	D 7	E 5	F 10
能力値	A ÷ 3 1	B ÷ 3 2	C ÷ 3 3	D ÷ 3 2	E ÷ 3 1	F ÷ 3 3
装甲値	5	7	10	7	5	10

副能力値

HP 最大値	15+A+B+D	34
オラクル最大値	15+C+E+F	40
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)	27	20

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	5	5
2	C	C							20	9	11
3	D	D							30	13	17
4	B	E							40	22	18
5	F	G							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
銀弾	OD	ダメージロール直前	+ 20	至近	自身	なし	—	攻撃のダメージロールにフリードライブ [現シフト+ 2]。ダメージは装甲値を無視する。	p90
無限撃	OD	イニシアチブ	+ 20	至近	自身	なし	—	[行動済] アクションランク1 個を [未行動] にする。命中判定とダメージロールにフリードライブ [現シフト]。	p100
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	速射										p90
B	追従援護										p101
C	影撃ち										p91
D	猛追										p101
E	弾幕										p90
F	点射										p91
G	全方位										p100
H	死地歩き	1		イニシアチブ	—	至近	自身	なし	—	1 段階シフトアップする。回数制限：1 シーン1 回	p115
I	光示す道	1		クリンナップ	—	至近	自身	なし	—	距離 1 以下の突破移動を行う。回数制限：1 ラウンド1 回	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	【感覚】 2D6 + 4	1D6 + 1	射程：1 ～ 4、対象：単体	イニシアチブ〈死地歩き〉：1 段階シフトアップする。回数制限：1 シーン1 回 クリンナップ〈光示す道〉：距離 1 以下の突破移動を行う。回数制限：1 ラウンド1 回
2	【感覚】 2D6 + 5	1D6 + 1		マイナー〈影撃ち〉：攻撃が命中したキャラクターに硬直か出血 4 か弱点 4 を与える。出血中なら出血の代わりに【HP】を 4 点失わせる
3	【感覚】 2D6 + 6	1D6 + 1	攻撃が命中したキャラクターに弱点 3 と出血 4 を与える。出血中なら出血の代わりに【HP】を 4 点失わせる	〈影撃ち〉：与える弱点が 5 になる
4	【感覚】 2D6 + 7	1D6 + 8	攻撃が命中したキャラクターに混乱 2 を与える	判定直後〈追従援護〉：射程：2、対象：単体。対象が行った判定の達成値を + 4 する。回数制限：1 ラウンド2 回 〈影撃ち〉：与える弱点が 6 になる
5	【感覚】 2D6 + 9	1D6 + 10	対象：範囲 1。攻撃が命中したキャラクターに弱点 10 を与える（弱点 3 か出血 4 も同時に与える）	〈影撃ち〉：与える弱点が 7 になる
6	【感覚】 2D6 + 10	1D6 + 12	攻撃が命中したキャラクターに与える弱点が 11 になる（弱点 3 か出血 4 も同時に与える）	〈影撃ち〉：与える弱点が 8 になる
7				