



キャラクターシート ver.2

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 アンカー		スタイル ソルジャー		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	5	8	5	2	0	2
カテゴリークラス	1	2	2	1	3	3
スタイルクラス	1	2	2	0	1	0
種族クラス	0	2	2	0	0	0
能力基本値	A 7	B 14	C 11	D 3	E 4	F 5
能力値	A ÷ 3 2	B ÷ 3 4	C ÷ 3 3	D ÷ 3 1	E ÷ 3 1	F ÷ 3 1
装甲値	7	14	11	3	4	5

副能力値

HP 最大値	15+A+B+D	47
オラクル最大値	15+C+E+F	25
オラクル初期値	【オラクル最大値】 ÷ 10	2
移動力	2+ 修正	2
行動値 (各アクションランク毎)	32	13

ライフパス

出自		ロールホイール
境遇		
運命		
武器の形状		
武器の名前		

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							20	9	11
3	C	C							30	15	15
4	E	G							40	23	17
5	F								50	28	22
6	B								60	34	26
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
一刀両断	OD	ダメージ直前	+ 15	至近	自身	なし	—	あなたのダメージロールにフリードライブ [現シフト× 2] を与える、貫通	OCE 82
世界薙ぎ	OD	ムーブ	+ 20	至近	自身	なし	—	鎮座中、攻撃が「対象: 場面」かつ遮蔽無視、貫通、ダメージ FD [現シフト+ 3]	OMS 26
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] 回復。D 状態なら回復量半減して D 状態解除	OCE 116

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	唐竹	1	攻	メジャー	3	至近	単体	筋力		1D6+2。	OCE 82
B	力線接続武装	1		常時	PS	至近	自身	なし	—	鎮座可能。命中+ 1、ダメージ+ PS、被ダメージ- 3	OMS 26
C	抜刀	2		メジャー	6	—	—	—	—	クリティカルー 2、ダメージ+ PS	OCE 83
D	蜘蛛糸渡り	2		セットアップ	8 - PS	至近	自身	なし	—	距離 3 以下の通常移動を行い鎮座。1 シーン 2 回	OMS 26
E	薙ぎ	1	攻	メジャー	4	至近	範囲	筋力		PSD6、命中+ 現シフト+ 1	OCE 82
F	大地の怒り	1		メジャー	5	—	—	—	—	鎮座中、ダメージ FD + PS + 1	OMS 27
G	波及撃	1		メジャー	4	—	—	—	—	鎮座中、命中+ 2、ダメージ+ PS × 2、最大射程+ PS	OMS 27
H	鍛錬の結晶	1		常時	—	至近	自身	なし	—	【HP 最大値】+ 8 (計算済)	OCE 111
I	叡智の業	1		常時	—	至近	自身	なし	—	ランニングイン中【敏捷】達成値+ 2。【機械】地形効果無視	OCE 116
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 + 4	1D6 + 2	射程：至近、対象：単体 鎮座中、命中+ 1、ダメージロール+ 6	常時効果：鎮座可能。鎮座中、受けるダメージ 3 点軽減
2	【筋力】 2D6 + 4	1D6 + 2		セットアップ〈蜘蛛糸渡り〉：距離 3 以下の通常移動を行い鎮座する。1 シーン 2 回まで
3	【筋力】 2D6 + 4	1D6 + 5	命中判定のクリティカルー 2	
4	【筋力】 2D6 + 9	4D6 + 3	対象：範囲 鎮座中、命中+ 2、ダメージロール+ 8、最大射程+ 4	
5	【筋力】 2D6 + 10	4D6 + 3	鎮座中、ダメージロールにフリードライブ 6 を与える	
6	【筋力】 2D6 + 11	4D6 + 3		
7				