



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 ソーサリー		カテゴリー カースド		スタイル フェイス		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	2	1	2	5	7	5
カテゴリークラス	1	2	3	1	3	2
スタイルクラス	2	0	0	1	2	1
種族クラス	1	0	1	1	0	1
能力基本値	A 6	B 3	C 6	D 8	E 12	F 9
能力値	A ÷ 3 2	B ÷ 3 1	C ÷ 3 2	D ÷ 3 2	E ÷ 3 4	F ÷ 3 3
装甲値	6	3	6	8	12	9

副能力値

HP 最大値	15+A+B+D	32
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	2
行動値 (各アクションランク毎)	29	20

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	5	5
2	C	C							20	8	12
3	B								30	10	20
4	D	D	E	G					40	21	19
5	F								50	23	27
6									60	23	37
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
人魔一体	OD	いつでも	+ 20	場面	単体	なし	—	対象はオーバードライブを1個、使用コストを支払わず使用してもよい。	OCE 88
怨嗟反射	OD	イニシアチブ	+ 15	現シフト	単体	なし	—	対象に「あなたのパッドステータスのランク全合計 × 3」ダメージを与える。1ラウンド1回。	OMS 28
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	OCE 119

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	魔術弾										OCE 88
B	釘打ち										OMS 28
C	詠唱										OCE 89
D	浸透する影										OMS 29
E	魔術塔										OCE 88
F	破滅の刃										OMS 29
G	骸砕き										OMS 29
H	奇跡	1		いつでも	—	1	単体	なし	—	攻撃命中時に使用。対象のBS全解除。1ラウンド1回	OCE 114
I	変身：影の相	1		セットアップ	—／+3	至近	自身	なし	—	シーン中、装甲値1つを+3	OCE 119
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	【魔力】 2D6 + 4	2D6 + 2	射程：3、対象：単体	セットアップ〈変身：影の相〉：シーン中、装甲値1つを+3。 〈奇跡〉：攻撃が命中したとき、対象のBS全解除。1ラウンド1回
2	【魔力】 2D6 + 4	2D6 + 4		マイナー〈詠唱〉：このメインプロセス中、命中+2
3	【魔力】 2D6 + 4	2D6 + 6	呪詛3「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」	〈詠唱〉：命中+3
4	【魔力】 2D6 + 4	4D6 + 1	対象：範囲4 呪詛3「ダメージ+8、貫通」 呪詛3「命中判定にフリードライブ3を与える」	〈詠唱〉：命中+4
5	【魔力】 2D6 + 5	4D6 + 1	呪詛3「命中+1、ダメージロールにフリードライブ5を与える」	〈詠唱〉：命中+5
6	【魔力】 2D6 + 5	4D6 + 1		〈詠唱〉：命中+6
7				