



## 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	

### パートスロット

シフト値	パートスロット・配置パート					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【あなたのバッズ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

### パート・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 骸碎き										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				