



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 インパクト		カテゴリー トラップ		スタイル コマンダー		種族 ドラコ		
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	6	4	2	4	2	4
カテゴリークラス	1	2	3	1	2	3
スタイルクラス	1	0	0	1	2	2
種族クラス	0	2	0	0	2	0
能力基本値	A 8	B 8	C 5	D 6	E 8	F 9
能力値	A ÷ 3 2	B ÷ 3 2	C ÷ 3 1	D ÷ 3 2	E ÷ 3 2	F ÷ 3 3
装甲値	8	8	5	6	8	9

副能力値

HP 最大値	15+A+B+D	37
オラクル最大値	15+C+E+F	37
オラクル初期値	【オラクル最大値】 ÷ 10	3
移動力	2+ 修正	2
行動値 (各アクションランク毎)	16	11

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	4	6
2	B								20	7	13
3	C	C							30	12	18
4	E	G							40	20	20
5	D	D	F						50	28	22
6									60	28	32
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
神の鉄槌	OD	メジャー	+ 15	—	—	—	—	あなたの攻撃のダメージロール+ [現シフト×現シフト]、貫通	OCE 80
始末撃	OD	メジャー	+ 10	—	—	—	—	全ての餌食を攻撃する。餌食のみを対象にしたなら、ダメージロールに FD + [現シフト]	OMS 30
悪神の継承者	OD	ダメージ直前	+ 25	場面	単体	なし	—	攻撃終了時、あなたの【HP】とオラクルを [対象が受けたダメージ÷ 2] 点回復	OCE 120

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	ぶん回し										OCE 80
B	仕込：生き餌										OMS 30
C	吹き飛ばし										OCE 81
D	餌食狩り										OMS 30
E	振り下ろし										OCE 80
F	楔打ち										OCE 81
G	装甲崩壊										OMS 31
H	前線指揮	1		判定直後	—	場面	範囲	なし	—	対象の判定のクリティカル値－1。1シーン1回	OCE 112
I	猛き龍の体	1		常時	—	至近	自身	なし	—	ランニングイン中【筋力】判定クリティカルー1、出血を半減	OCE 120
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	【耐久】 2D6 + 2	2D6 + 3	射程：至近、対象：単体	判定直後〈前線指揮〉：対象が行った判定のクリティカル値を－1（下限値11）。1シーン1回
2	【耐久】 2D6 + 2	2D6 + 3		セットアップ〈仕込：生き餌〉：シーン中のPC1体を選び、このラウンド中防御判定+2。そのPCを攻撃したキャラクターを餌食にする
3	【耐久】 2D6 + 2	2D6 + 8	対象：範囲 攻撃が命中した相手に、あなたは距離2以下の突破移動をさせる	
4	【耐久】 2D6 + 2	4D6 + 10	餌食のみが対象なら命中+4。攻撃が命中した餌食はオラクルー3	
5	【耐久】 2D6 + 2	5D6 + 11	餌食のみが対象なら命中クリティカル値－3し、クリティカル時にダメージロールにFD+7。命中した相手のオラクルー6、オラクルが尽きたらラウンド中FDを得られない	
6	【耐久】 2D6 + 2	6D6 + 12	餌食へのクリティカル時のダメージロールのフリードライブが+8になる	
7				