



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 アーマー		カテゴリー リモート		スタイル ロウナー		種族 デプス		
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	4	4	2	6	4	2
カテゴリークラス	3	3	3	2	0	1
スタイルクラス	0	1	2	2	0	1
種族クラス	0	0	0	2	2	0
能力基本値	A 7	B 8	C 7	D 12	E 6	F 4
能力値	A ÷ 3 2	B ÷ 3 2	C ÷ 3 2	D ÷ 3 4	E ÷ 3 2	F ÷ 3 1
装甲値	7	8	7	12	6	4

副能力値

HP 最大値	15+A+B+D			42
オラクル最大値	15+C+E+F			32
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)	27	15		

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	C	C							20	8	12
3	F								30	13	17
4	D	D	E						40	22	18
5	G								50	27	23
6	B								60	30	30
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
難攻不落	OD	ダメージ適用	+ 15	至近	場面	なし	—	[現シフト] 体までの対象が受けるダメージを 0 にし、ダメージに付随する効果を無効にする	OCE 86
完全連携	OD	ダメージ直前	+ 10	場面	単体	なし	—	遠隔体の射程内の攻撃のダメージロール+ [現シフト× 5]	OMS 32
闇の信奉者	OD	セットアップ	+ 10	場面	単体	【魔力】	—	このラウンド中、対象のアクションランク 1 個の【行動値】— [達成値]	OCE 117

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	縁斬り										OCE 86
B	遠隔動作武装										OMS 32
C	強襲										OCE 87
D	背中穿ち										OMS 33
E	突進										OCE 86
F	足掴み										OMS 32
G	重ね当て										OMS 33
H	死地歩き	1		イニシアチブ	—	至近	自身	—	—	1 段階シフトアップ。1 シナリオ 1 回	OCE 115
I	深海の心	1		常時	—	至近	自身	—	—	ランニングイン中【魔力】判定 + 2、[水中] 無効	OCE 117
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	【精神】 2D6 + 4	1D6 + 3	射程：1、対象：単体	イニシアチブ〈死地歩き〉：1 段階シフトアップ。1 シナリオ 1 回 常時効果：シーン開始時、遠隔体を自身と同じエリアに配置する
2	【精神】 2D6 + 4	1D6 + 3		マイナー〈強襲〉：距離 1 の突破移動。 このラウンド中受けるダメージを 4 点軽減
3	【精神】 2D6 + 4	1D6 + 3	命中した相手に硬直と弱点 4 を与える	
4	【精神】 2D6 + 8	4D6 + 8	対象：直線 1 攻撃終了時、距離 1 の突破移動 挟撃ならダメージロール+ 4、貫通	
5	【精神】 2D6 + 8	4D6 + 10	挟撃ならダメージロールにフリードライブ 6 を与える	
6	【精神】 2D6 + 8	4D6 + 12		
7				