



## 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 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	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たダメージを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 縁切り										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 足掻み										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 挾撃ならダメージロール + 4、貫通		
5 【精神】 2D6 + 8	4D6 + 10	挾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				