



## 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 ショット	カテゴリー メカナイズド	スタイル ブレイブ	種族 クラグス		
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	3	2	4	3	4	6
カテゴリークラス	1	3	1	2	2	3
スタイルクラス	0	2	1	2	1	0
種族クラス	2	0	0	0	0	2
能力基本値	A 6	B 7	C 6	D 7	E 7	F 11
能力値	A ÷ 3 2	B ÷ 3 2	C ÷ 3 2	D ÷ 3 2	E ÷ 3 2	F ÷ 3 3
装甲値	11	12	11	12	12	16

### 副能力値

HP 最大値	15+A+B+D	35
オラクル最大値	15+C+E+F	39
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)	29	19

### 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							20	5	15
3	F						30	9	21
4	C	C	E				40	19	21
5	D	D					50	19	31
6	B	G					60	29	31
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
魔弾の射手	OD	判定直前	+ 15	場面	場面	なし	—	対象があなたの攻撃に行うアクションの判定にダイスブレイク【現シフト】	OCE 90
終焉の機械	OD	セットアップ	+ 15	至近	自身	なし	—	【機構値】10ならこのラウンド中、全判定と最初のクラッチホールにFD【現シフト+ 2】。ラウンド終了時【機構値】0	OMS 34
土の代弁者	OD	イニシアチブ	+ 15	至近	自身	【感覚】	—	次に行うアクションの達成値 + 【達成値】	OCE 118

### 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 速射	1	攻	メジャー	5	1 ~ 4	単体	感覚	—	1D6+1。命中 + 現シフト	OCE 90
B 機構化武装	1		常時	4	至近	自身	なし	—	機構値を得られる。機構起動プロセスの命中判定 + 現シフト	OMS 34
C 徹甲	2		メジャー	5	—	—	—	—	命中クリティカル値 - 2。PS4以上なら貫通	OCE 91
D 起動壃式：滅殺	2		メジャー	0	—	—	—	—	ダメージ + PS × 2。機構起動5:範囲2、ダメージFD + PS	OMS 35
E 狙撃	1	攻	メジャー	5	1 ~ 2	単体	感覚	—	4D6+1。最大射程 + 現シフト	OCE 90
F 曲射	1		メジャー	4	—	—	—	—	命中 + PS、命中ダイスブレイク1個打ち消し	OCE 91
G 機構：環境適応	1		常時	PS	至近	自身	なし	—	命中 + 1。命中、回避、クラッチ成功時、機構値 + PS ÷ 2	OMS 34
H 決死の覚悟	1		マイナー	—	至近	自身	なし	—	自身が受けているバッドステータス2個解除、重圧でも使用可	OCE 113
I 岩語り	1		常時	—	至近	自身	なし	—	ランニングイン中【耐久】達成値 + 2、装甲値 + 5（計算済）	OCE 118
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	【感覚】 2D6 + 5	1D6 + 1	射程 : 1 ~ 4、対象 : 単体	マイナー〈決死の覚悟〉：自身のバッドステータス2個解除。重圧でも可 常時効果 : 【機構値】最大 10。攻撃命中、回避成功、クラッチ成功で + 3
2	【感覚】 2D6 + 6	1D6 + 1		
3	【感覚】 2D6 + 10	1D6 + 1	命中判定のダイスブレイク1個打ち消し	
4	【感覚】 2D6 + 11	4D6 + 1	射程 : 1 ~ 9 命中判定のクリティカル値 - 2、貫通	
5	【感覚】 2D6 + 12	4D6 + 5	射程 : 1 ~ 10 機構起動5:「対象 : 範囲2」、命中 + 5、ダメージロールにフリードライブ5を与える	
6	【感覚】 2D6 + 13	4D6 + 5	射程 : 1 ~ 11 機構起動時の命中 + 6	
7				