



# キャラクターシート

キャラクター名	年齢:
	性別:
プレイヤー名	

スタンス1	フォーチュン
スタンス2	トリック

運命の子

外見		消費経験点
髪の色	瞳の色	
肌の色	身長・体重	

ポテンシャル *Potential*

Brave <i>ブレイブ</i> 2	Action <i>アクション</i> 3	Spirit <i>スピリット</i> 1
---------------------	-----------------------	-----------------------

アビリティ *Ability*

命中	回避	魔術	抵抗	威力	行動	HP
8	7	5	6	4	11	33

肉体	技術	精神
筋力判定 威圧判定 運動判定 曲芸判定 耐性判定	操縦判定 精密判定 隠密判定 追跡判定 芸術判定 医術判定	意志判定 調達判定 知覚判定 知識判定 交渉判定 情報判定
6	6	6

ライフパス *Life Path*

外見特徴	
アライメント	ポリシー
背景	
ワークス	
コンタクト	関係

アイテム *Item* 固定化ポイント: 0

ヒーリングポーション×3  
ハオマンDX×2  
解毒薬×2  
携帯電話

所持金: 200リーフ

## アビリティ *Ability*

	命中	回避	魔術	抵抗	威力	射程	バリエ	装甲値	行動	肉体	技術	精神
アビリティ	8	7	5	6	4				11	6	6	6
モーションエフェクト					1							
未装備 (小計)	8	7	5	6	5		0	0	11	6	6	6
部位	名称	種別	命中	回避	魔術	抵抗	ダメージ	射程	バリエ	装甲値	行動	備考
右手	GS-50MR カバーヘッド	射撃	-1				1D6+4	L	-			
左手												
防具	アーマージャケット	防具		-1		0				5	-1	
アクセ	グラスアクセサリ	アクセ(腕)		1								クローモチーフ
その他	リングアクセサリ	アクセ(手)				1						スターモチーフ
最終値 (合計)			7	7	5	7	1D6+9	L	-	5	10	6 6 6

## モーションエフェクト *Motion Effect*

名称	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	コスト	備考
ガンスリング	自	オートアクション	自動成功	なし	自身	-	効果参照	物理攻撃のダメージを+1したコストD6 P.122
マガジンシュート	-	オートアクション	自動成功	なし	1体	武器	2	判定の達成値を-4する。1ラウンド1回 P.123
トリックスター	自, LV(5)	常時	-	なし	自身	-	-	LV1.あらゆる判定のスイート値-1, デイム値+1, [威力]+1 P.126
ファニーフェイス	-	オートアクション	自動成功	なし	1体	武器	-	判定を振りなおす。その際、デイム値+1。1ラウンド1回 P.126
カラミティレッド	LV(3)	オートアクション	自動成功	なし	1体	武器	1	LV1.判定のダイス目を-1。1シナリオ3回 P.126
ミラクルアクション	自	オートアクション	自動成功	なし	自身	-	1	判定を振りなおす。1ラウンド1回 P.134
ギフトッド	自, LV(5)	オートアクション	自動成功	なし	自身	-	-	LV3.消費するコスト-1。1シナリオ3回 P.137
								P.____
								P.____
								P.____
								P.____

## ガンメタル・ブレイズ *Gunmetal Blaze*

名称	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	コスト	備考
スタイリッシュ	LV(3)	オートアクション	自動成功	なし	自身	-	3	LV1.判定を[スイート]に変更。1シナリオ1回 P.107
バニッシュ	LV(3)	オートアクション	自動成功	なし	本文	-	3	LV1.メナスファクターひとつ打ち消し。1シナリオ1回 P.107
リヴァイヴァー	LV(3)	オートアクション	自動成功	なし	自身	-	3	LV1.[死亡][戦闘不能]から回復。1シナリオ1回 P.107
								P.____
								P.____