



# キャラクターシート

キャラクター名	年齢:
プレイヤー名	性別:

スタンス1	ディフェンダー
スタンス2	ストライカー

剣の乙女

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 *ブレイブ* 3    Action *アクション* 2    Spirit *スピリット* 1

アビリティ *Ability*

命中	回避	魔術	抵抗	威力	行動	HP
9	6	3	7	8	7	42

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
9	4	5

ライフパス *Life Path*

外見特徴		
アライメント	ポリシー	デザイン
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×2  
ハオマンDX  
解毒薬  
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	9	6	3	7	8				7	9	4	5
モーションエフェクト												
未装備 (小計)	9	6	3	7	8		0	0	7	9	4	5
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	グレートソード	白兵	-1				2D+5	S	1D6+2			
左手												
防具	パーシャルアーマー	防具		-2		-1				9	-2	
グーグル												
アクセサリ	リングアクセサリ	アクセサリ(手)	1									ダガーモチーフ
その他	(ストライクソード)						4					
	(ガーディアン)								2			
最終値 (合計)	9	4	3	6	2D6+17	S	1D6+4	9	5	9	4	5

## 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
ソードマスタリィ	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+支払ったコストD6 P.116
ストライクソード	自, LV(5)	常時	-	なし	自身	-	-	LV2。物理攻撃のダメージ+4 P.118
ブランディッシュ	LV(3)	メジャーアクション	【命中】	対決	効果参照	武器	1	LV1。物理攻撃。対象3体 P.118
ガーディアン	自, LV(5)	常時	-	なし	自身	-	-	LV1。バリエ修正+2。魔力攻撃にバリエ可 P.119
カバーリング	-	常時	-	なし	自身	-	-	いつでも[かばう]可能 P.119
レンジドカバー	LV(3)	オートアクション	自動成功	なし	自身	-	1	LV1。離れたエリアのキャラクターを[かばう]事が出来る。1シーン2回 P.119
フォートレス	LV(3)	オートアクション	自動成功	なし	自身	-	2	LV1。n体への攻撃の自分ひとりに変更。1シーン1回 P.119
								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
インビンシブル	LV(3)	オートアクション	自動成功	なし	自身	-	3	LV1。実ダメージを6D6点軽減 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]から回復する。1シナリオ1回 P.107
								P.____
								P.____

※自己使用に限り複製を許可します。 © 2009 Naoki Chiba / FarEast Amusement Research Co., Ltd.