

キャラクター名
C

— プレイヤー名 —

キャラクター名
C

プレイヤー名

肉体			感覚			精神			社会		
技能	SL	修正									
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		

武器・コンボ		能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ								
戦闘態勢+移動	白兵	14r+7	4	46			燃える魂	3	4D10	オート	至近	自身	自動	120%	
戦闘移動		0					効果：	重圧時も使用可、戦闘不能を回復しHPを[Lv×10]回復する。1シナリオ1回。							
回避	白兵	21r+3					蘇生復活	1	-	オート	至近	自身	自動	-	
カウンター(R1回)		0					効果：	重圧時も使用可、戦闘不能を回復しHPを1点回復する。1シナリオ1回。							
怒りの炎(イニシアチブ)		0					復讐の刃	1	6	オート	至近	単体	〈白兵〉	-	
攻撃(解除前)	白兵	21r+7		62			効果：	リアクション直前に使用し、そのリアクションを放棄して対象に白兵攻撃を行なう。組み合わせた判定のC値を-Lvする(下限値7)。この攻撃に対象はリアクション不可。							
攻撃		0					獣の魂	1	5	オート	至近	自身	自動	100%	
攻撃(RC)		0					効果：	【肉体】使用時の判定ダイス+5個。シーンLv回。							
攻撃(獣の王)		0					バーストブレイク	1	-	オート	至近	自身	自動	-	
攻撃(インフェルノ)		0					効果：	ダメージロール時に+5Dする。シナリオLv回。							
範囲増加		0					イージスの盾+	5	3	オート	至近	自身	自動	-	
							効果：	ガード値+(Lv)Dする。							
							1								
							効果：	フレイムディザスター							
							効果：	1	-	セット	視界	効果参照	自動	-	
							効果：	フレイムディザスター							
							効果：	達成値が[Lv×3]未満の判定は全て達成値0となる。							
							効果：	フルパワーアタック	3	4	セット	至近	自身	自動	80%
							効果：	このラウンド間に行なう白兵攻撃は攻撃力を+[Lv×5]する。ただし、このラウンドの間使用者の行動値は0になる。							
							効果：	1							
							効果：	加速する刻							
							効果：	1	-	イニシアチブ	至近	自身	自動	-	
							効果：	組み合わせ不可、イニシアチブでメインプロセスを行なえる。このメインプロセスは行動済みでも行なえ、行なっても行動済みにならない。1ラウンドに1回、1シナリオLv回。							
							効果：	加速する刻II	1	-	イニシアチブ	至近	自身	自動	-
							効果：	組み合わせ不可、イニシアチブでメインプロセスを行なえる。このメインプロセスは行動済みでも行なえ、行なっても行動済みにならない。1ラウンドに1回、1シナリオLv回。							
							効果：	極大消滅波	5	4D10	イニシアチブ	視界	範囲(選択)	自動	120%
							効果：	組み合わせ不可、対象に[Lv+2]D点のHPダメージを与える、このエフェクトに命中判定はなく、対象はリアクションを行なうこともできない。1シナリオ1回まで。							
							効果：	自在なる斥力	1	-	イニシアチブ	視界	単体	自動	-
							効果：	組み合わせ不可、対象を[Lv×5]m移動させる。移動先はこちらが決める。1ラウンド1回。							
							効果：	1							
							効果：	高速再生							
							効果：	7	-	クリンナップ	至近	自身	自動	-	
							効果：	HPを[Lv×10]点回復する、1シーン3回まで。							
							効果：	1							
							効果：	破壊の爪+	7	3	マイナー	至近	自身	自動	-
							効果：	そのシーン間、素手のデータ変更する。攻撃力[Lv×2+8]のガード値+1。							
							効果：	ハンティングスタイル	3	1	マイナー	至近	自身	自動	-
							効果：	戦闘移動を行なう、この移動では離脱を行なえる。また他のエンゲージや、封鎖の影響を受けない。1シーンLv回まで。							
							効果：	破壊の獣王	1	4	マイナー	至近	自身	自動	アージ
							効果：	ラウンド間、攻撃の対象は範囲(選択)となる。ただし、対象：単体のエフェクトを組み合わせてる場合は単体となる。シナリオLv回。							
							効果：	終末の炎	3	2	マイナー	至近	自身	自動	80%
							効果：	[Lv×5]点までHPを消費し、このメインプロセスの攻撃の攻撃力を+消費分する。							

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
燃える魂	3	4D10	オート	至近	自身	自動	120%	
効果：								
蘇生復活	1	-	オート	至近	自身	自動	-	
効果：								
復讐の刃	1	6	オート	至近	単体	〈白兵〉	-	
効果：								
獣の魂	1	5	オート	至近	自身	自動	100%	
効果：								
バーストブレイク	1	-	オート	至近	自身	自動	-	
効果：								
イージスの盾+	5	3	オート	至近	自身	自動	-	
効果：								
フレイムディザスター	1	-	セット	視界	効果参照	自動	-	
効果：								
フルパワーアタック	3	4	セット	至近	自身	自動	80%	
効果：								
イニシアチブ	1	-	イニシアチブ	至近	自身	自動	-	
効果：								
加速する刻	1	-	イニシアチブ	至近	自身	自動	-	
効果：								
イニシアチブ	1	-	イニシアチブ	至近	自身	自動	-	
効果：								
極大消滅波	5	4D10	イニシアチブ	視界	範囲(選択)	自動	120%	
効果：								
自在なる斥力	1	-	イニシアチブ	視界	単体	自動	-	
効果：								
組み合わせ不可、対象を[Lv×5]m移動させる。移動先はこちらが決める。1ラウンド1回。	1							
効果：								
高速再生	7	-	クリンナップ	至近	自身	自動	-	
効果：								
HPを[Lv×10]点回復する、1シーン3回まで。	1							
効果：								
破壊の爪+	7	3	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：								
そのシーン間、素手のデータ変更する。攻撃力[Lv×2+8]のガード値+1。	1							
効果：								
ハンティングスタイル	3	1	マイナー	至近	自身	自動	-	
効果：								
戦闘移動を行なう、この移動では離脱を行なえる。また他のエンゲージや、封鎖の影響を受けない。1シーンLv回まで。	1							
効果：								
破壊の獣王	1	4	マイナー	至近	自身	自動	アージ	
効果：								
ラウンド間、攻撃の対象は範囲(選択)となる。ただし、対象：単体のエフェクトを組み合わせてる場合は単体となる。シナリオLv回。	1							
効果：								
終末の炎	3	2	マイナー	至近	自身	自動	80%	
効果：								
[Lv×5]点までHPを消費し、このメインプロセスの攻撃の攻撃力を+消費分する。	1							

キャラクター名

・ プレイヤー名 _____

肉体			感覺			精神			社会		
技能	SL	修正									
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		

所持品