



レベル	
キャラクターレベル /	3
狂戦士 /	2
処刑人 /	1
/	/

能力値	体力		反射		知覚		理知		意志		幸運	
基本値	17		15		12		10		10		12	
能力ボーナス	A	5	B	5	C	4	D	3	E	3	F	4
能力値÷3	+		+		+		+		+		+	
C値/F値	12/2 (7)		12/2 (7)		12/2 (7)		12/2 (7)		12/2 (7)		12/2 (7)	

ライフパス	
キャラクター設定	
性別	年齢
:	:
職業	
種族	
身長	髪色 瞳色
:	:
重要キーワード	
背景	
特徴	

戦闘値表						
戦闘値ベース		1[狂戦士]	2[処刑人]	3[ ]		合計
物理命中値	$\frac{(B+C)}{2}$	+2	+1			物理命中値 7
	4					
霊力命中値	$\frac{(D+C)}{2}$	+1	+0			霊力命中値 4
	3					
回避値	$\frac{(B+F)}{2}$	+2	+1		+3	回避値 10
	4				※精神緊縛術	
行動値	$\frac{B+D}{2}$	+1	+0			行動値 9
	8					
攻撃力		+2	+1			攻撃力 3
HP	$\frac{[体力基本値]}$	+6	+3			HP 26
	17					
MP	$\frac{[意志基本値]}$	+2	+2			MP 14
	10					

その他 管理表									
▲ルイベントキー コネクション名	高坂	戦闘移動	$\frac{[行動値]}{2} + 5$	物理防御点	7点 ※狂舞 ※完全演技	正気度	$\frac{D+E}{2}$	最大HP	30
▲ルイベントキー 特典特技	一般特技の 蘇生薬	全力移動	$\frac{[戦闘移動]}{2} \times 2$	霊力防御点	2点 ※完全演技	分類	人間 (HP+4) 従魔 (MP+4)	最大MP	18
			14 m				6	HP+分類	
			28 m			3つまで選択可能		MP+分類	

特技							
特技名	タイミング	判定	対象	射程	代償	回数	効果
巨大武器	SW 物理	物理命中	単体	至近	—	—	対象1体に [2D6+8] 点の物理ダメージを与える。
狂舞	常時防具	—	自身	—	—	—	【物理防御点】+5。芸術的な判定の達成値+3。
失われた日々	ダイス直前	—	自身	—	—	シリア1回	次のダイスロール+3D6。
精神緊縛術	常時	—	自身	—	—	—	【回避値】+3。嫌いな物があったらF値が7になる。
影の軍勢	ダメージ直前	—	単体	至近	4 MP	リゾ1回	ダメージを肩代わりする。実ダメージ1D6点軽減。
完全演技	常時	—	自身	—	—	—	演技の判定の達成値+3。常時 【防御点】各+2。
封印の牙	マイナー○	—	自身	—	3 MP	—	そのラウンドの間、ダメージ+4。
L:薬物取得・興奮剤	マイナー○	—	単体	至近	—	キャラバ1回	【MP】を1D6点回復する。