

サンプルキャラクター：竜練闘士

<b>戦闘シート</b>	キャラクター名	プレイヤー名
--------------	---------	--------

アクションセット <b>1</b>	名称	使用特技 マイナーアクション   メジャーアクション   その他			使用技能	判定 ダイス(部隊統率時)   修正値(部隊統率時)		目標値
	対象	射程	MC	コスト	ダメージ(部隊統率時)	効果		使用回数
								□□ □□

アクションセット <b>2</b>	名称	使用特技 マイナーアクション   メジャーアクション   その他			使用技能	判定 ダイス(部隊統率時)   修正値(部隊統率時)		目標値
	対象	射程	MC	コスト	ダメージ(部隊統率時)	効果		使用回数
								□□ □□

アクションセット <b>3</b>	名称	使用特技 マイナーアクション   メジャーアクション   その他			使用技能	判定 ダイス(部隊統率時)   修正値(部隊統率時)		目標値
	対象	射程	MC	コスト	ダメージ(部隊統率時)	効果		使用回数
								□□ □□

リアクションセット <b>1</b>	名称	リアクション	使用特技 その他		使用技能	判定 ダイス(部隊統率時)   修正値(部隊統率時)		目標値
	MC	コスト	効果					使用回数
								□□ □□

リアクションセット <b>2</b>	名称	リアクション	使用特技 その他		使用技能	判定 ダイス(部隊統率時)   修正値(部隊統率時)		目標値
	MC	コスト	効果					使用回数
								□□ □□

部隊名称	部隊種別	部隊レベル	ポジション	士気最大値	備考

部 隊 能 力 値 修 正		筋力	反射	感覚	知力	精神	共感	HP	攻撃力	防御力 武器   炎熱   衝撃   体内			行動力	移動力
	部隊													
	PC													
	合計													

部 隊 特 技	特技名	種別	レベル	タイミング	判定	対象	射程	目標値	コスト
	効果								

部隊統率時 HP   最大値	部隊統率時 MP   最大値	士気   最大値