サンプルキャラクター：**扉を開くもの**

戦闘シート

キャラクター名	
プレイヤー名	

アクションセット 1

名称	使用特技 マイナーアクション	使用特技 メジャーアクション	使用特技 その他	判定 使用技能	判定 ダイス(部隊統率時)	判定 修正値(部隊統率時)	判定 目標値
サモン：ウィル・オー・ウィスプ	異界の瞳	サモン：ウィル・オー・ウィスプ	なし	意志	4D（　）	10（　）	10／対決

対象	射程	MC	コスト	ダメージ(部隊統率時)	効果	使用回数
単体	0Sq	○	11	(炎熱) 3D＋7（　）	ダメージに＋［混沌レベル］	□□□ □□□

アクションセット 2

名称	使用特技 マイナーアクション	使用特技 メジャーアクション	使用特技 その他	判定 使用技能	判定 ダイス(部隊統率時)	判定 修正値(部隊統率時)	判定 目標値
サモン：ジャック・オー・ランタン	異界の瞳	サモン：ジャック・オー・ランタン	なし	意志	4D（　）	10（　）	24／対決

対象	射程	MC	コスト	ダメージ(部隊統率時)	効果	使用回数
単体	4Sq	○	21	(武器) 6D＋7（　）	ダメージに＋［混沌レベル×2］	□□□ □□□

アクションセット 3

名称	使用特技 マイナーアクション	使用特技 メジャーアクション	使用特技 その他	判定 使用技能	判定 ダイス(部隊統率時)	判定 修正値(部隊統率時)	判定 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 1

名称	使用特技 リアクション	使用特技 その他	判定 使用技能	判定 ダイス(部隊統率時)	判定 修正値(部隊統率時)	判定 目標値
通常回避			回避	2D（　）	2（　）	対決

MC	コスト	効果	使用回数
○	なし		□□□ □□□

リアクションセット 2

名称	使用特技 リアクション	使用特技 その他	判定 使用技能	判定 ダイス(部隊統率時)	判定 修正値(部隊統率時)	判定 目標値
				（　）	（　）	

MC	コスト	効果	使用回数
			□□□ □□□

部隊

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

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	防御力 炎熱	防御力 衝撃	防御力 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

※自己利用に限り複製を許可します。 ©Shunsaku Yano/Team Barrelroll 2013 ©KADOKAWA 2013