

サンプルキャラクター：嵐の乗り手

戦闘シート

キャラクター名

プレイヤー名

アクションシート 1

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

アクションシート 2

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

アクションシート 3

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

リアクションシート 1

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

リアクションシート 2

名称	使用特技		使用技能	判定		目標値
	リアクション	その他		ダイス(部隊統率時)	修正値(部隊統率時)	
				()	()	
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			行動力	移動力	
	武器		炎熱	衝撃	体内									
	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