

# 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			判定			
		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	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 シート 2	名称	使用特技			判定			
		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	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 シート 3	名称	使用特技			判定			
		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	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 シート 1	名称	使用特技		判定			
		リアクション	その他	使用技能	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 シート 2	名称	使用特技		判定			
		リアクション	その他	使用技能	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			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