

サンプルキャラクター: 剣の君主

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 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 シート 2	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 シート 3	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 シート 1	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 シート 2	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	武器	防御力 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