



--	--

耐久力	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	運命力	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
変調	スペード クラブ ハート ダイヤ	所持品・メモなど	
リムーブ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
ブレイク	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
クラック	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
シール	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

キャラクター名				背景			
二つ名				好きなもの	/		
性別		年齢					
髪の色		身長					
瞳の色		体重					
プレイヤー名					嫌いなもの	/	

メモ・キャラクター設定

スキル					
大分類	小分類	ランク	大分類	小分類	ランク
武術	剣術	B	交渉	説得	D
	槍術			尋問	
	格闘術	C		挑発	
銃器	弓術		知識	魔法学	
	拳銃	D		魔法工学	
	小銃		感覚	一般常識	
	狙撃銃			知覚	C
詠唱	重火器			隠密	
	高速詠唱			操縦	
	多重詠唱				
	陣地作成				

スキルはランクに応じた修正を受けることができます。
同じスキルによる修正は、基本的に1サイクルに1回しか受けることができません。

A: +50
B: +40
C: +30
D: +20
E: +10

		近接(スペード)		遠隔(クラブ)		白魔法(ハート)		黒魔法(ダイヤ)		障壁
		Action	Reaction	Action	Reaction	Action	Reaction	Action	Reaction	
基礎値		150	75	90	45	90	45	70	35	
霊装(攻)	一二式	20		20		10		10		
霊装(防)	一型改		0		10		0		10	8
その他										
合計		170	75	110	55	100	45	80	45	8

総EXP				変調			
アビリティの習得				<ul style="list-style-type: none"> ・スペード/リムーブ 指定したスーツに対応するエリアに移動できなくなる(既にそのエリアにいる場合、ランダムに移動する)メインアクション消費で回復。 ・クラブ/ブレイク 指定したスーツに対応するポテンシャルのReactionが0になる。自分の手番の開始時にスーツに対応した手札を1枚捨てることで回復。 ・ハート/クラック サイクル終了時に耐久力が1点減る。指定されたスーツのカードを手札から捨てることで減少する耐久力を-1点できる。 ・ダイヤ/シール 指定したスーツに対応するアイテムが使用不可となる。サポートアクション消費で回復。 			
スキルの習得							
アイテムの購入							
耐久力の上昇							
運命力							
合計消費EXP							
(1)アビリティの修得:3点 (2)スキルの修得 なし→E:1点 E→D:2点 D→C:3点 C→B:4点 B→A:5点 (3)アイテムの購入:アイテムの価格分だけ消費 (4)耐久力の上昇:霊装の修正を除いた現在の耐久力点 (5)運命力の上昇:現在の運命力×2点							

アビリティ				
アビリティ名	タイプ	タイミング	指定スキル	効果
♠近接基礎攻撃	ア	メイン	自由	近距離の対象1体に攻撃。ダメージは3D
♣遠隔基礎攻撃	ア	メイン	自由	遠距離の対象1体に攻撃。ダメージは2D
♥基礎回復魔法	ス	メイン	自由	近距離か遠距離の対象1体の耐久力をヒット数分回復
◇基礎攻撃魔法	ス	メイン	自由	遠距離の対象2体に攻撃。ダメージは1D
♠クロスソード	ア	インスタント	-	クロスアクション発生時に使用。判定値+10
♠アタックシフト	ア	インスタント	-	アーツ使用前に使用。手札を1枚捨てて、ダメージに+「捨てた手札の数値」

アイテム			
スーツ	名前	使用	効果
スペード	回復薬	<input type="checkbox"/>	サポートで使用。耐久力を1点回復
クラブ	回復薬	<input type="checkbox"/>	サポートで使用。耐久力を1点回復
ダイヤ	回復薬	<input type="checkbox"/>	サポートで使用。耐久力を1点回復
ハート	マント	<input type="checkbox"/>	ダメージ算出時に使用。障壁が1高いものとしてダメージを計算