



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

	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	70	35	70	35	130	65	130	65	
霊装(攻) 一一式	10		10		20		20		
霊装(防) 二型		0		0		0		0	10
その他									
合計	80	35	80	35	150	65	150	65	10

総EXP			変調		
アビリティの習得			・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
◇ライトニングピアス	ス	メイン	-	手札を1枚捨て、遠距離の対象1体に攻撃。ダメージは3D、変調を1つ与える
◇スペルシフト	ス	インスタント	-	スペルを使用する前に使用。手札を1枚捨て、与えるダメージに+「捨てた手札の数値」

スート	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	栄養剤	<input type="checkbox"/>	サポートで使用。変調を1つ回復
ハート	指輪	<input type="checkbox"/>	判定の直前に使用。判定値に+10