

キャラクター名
Name

年齢 / 性別
age / sex

職業
Vocation

取得 経験点 合計
Total Exp. / 未使用 / 使用済
ゲーム後の成長に使用した [経験点] の合計と使用分

経験点 プール
Exp. Pool
必ずGMを含む参加者の半数からの [アンカー] 取得で1点増加。GMもしくはプレイヤーの半数から渡された [デザイン] で1点減少する

一時使用 経験点
Experience point
ゲーム中の [一時的成長] に使用した [経験点] 合計

アンカー
Anchor
共通できるPCのロールプレイがプレイヤーの振る舞いに対し、GM及びプレイヤーから渡せる。GMはプレイの内容に応じて1~3点まで、プレイヤーからは一人につき1点まで。

【経験点】による成長 (ゲーム中 / ゲーム後)
Level Up

- 1) 【アクセス】を1つ取得する (3点)
- 2) 【能力値】を1点上昇させる (3点)
- 3) ゲーム後のNPC化からの復讐 (1点消費) することにより [デザイン] を3点減少

【デザイン】
Desire
共通できないPCのロールプレイがプレイヤーの振る舞いに対し、GM及びプレイヤーから渡せる。渡せるポイント数は [アンカー] を参照

Character Image

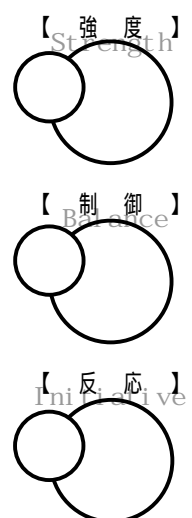
通り名
Nickname

保有 [アクセス]
ACCESS

《フェアリーアイズ》: 《ホワイトアウト・ブレン》を知覚したり、身体能力を強化する。移動距離【強度】×10m/1R (5秒)に向上。
《アポート》: 物品・エネルギーを取り出す。[達成値]が武器威力となる。(累計可。継続武器なら [達成値] 1/2以上)。[パワーレベル] 0使用不可。
《パッシブウォール》: [達成値]分の [境界強度] を持つ結果を自身に張り巡らせる。効果は累計可。[パワーレベル] 0使用不可。

【武器威力】
Arms
継続武器 威力上限は【強度】の3倍
使い切り武器 威力上限は【強度】の5倍
【武器威力】+20で敵の周囲を [複数攻撃] / +30で視界内を [範囲攻撃]

【能力値】
parameter
ゲーム開始時点での初期値を左側の枠内に記録しておくこと



【サブGM】で獲得できる [暴走抑制点] (要GM許可)

- 1) GMに依頼されたNPCの台詞・役割を管理する / 区切りがよいところまで会話することに1点。
- 2) 戦闘時に敵を含むNPCのデータ管理を行う / 1ラウンドを処理することに1点。
- 3) 快適にゲームセッションが行えるように、場の環境を整える / 1点。1人につき1回のみ。
- 4) 参加者に休憩を提案する / 1点。1人につき1回のみ。

【暴走抑制点】
Control
初期値は【制御】+2点。
LV以上の [パワーレベル] で判定することに1点消費

パワーレベル表
Power Level

段階	使用時の効果	クリティカル値	増加デザイン
L0	特になし	-	-
LV1	出目 1 3 2 4 5 6	17	2
LV2	出目 ±1 (0,7も可)	18	4
MAX	出目 1 4 2 5 3 6	16	8

【盟友】個別情報
Straysheep DATA
[召喚系]《アクセス》の達成値を【能力値】合計として【盟友】の【強度】【制御】【反応】に割り振る

名前:

【盟友】《能力値》合計:
召喚者が持つ【制御】の2倍+10まで重ね掛け可能
増加 [デザイン]:
[行為判定]が必要な《盟友》の行動1回につき [パワーレベル] 使用の増加 [デザイン]とは別に《盟友》【能力値】合計の1/4 [デザイン] が増加する
【強度】:
【制御】:
【反応】:
【武器威力】:
現時点での《盟友》【能力値】合計の1/2
保有 [アクセス]:
《盟友》作成時に2つ取得
一部 [アクセス] は習得不可
《フェアリーアイズ》

【盟友】境界強度
Hit point
《盟友》の耐久度を示す。
現時点での《盟友》【能力値】合計の1/2

【盟友】暴走抑制点
Control
《盟友》の【制御】+2。
LV以上の [パワーレベル] で判定することに1点消費

【境界強度】
Hit point
PCの耐久度。《パッシブウォール》の判定で自分を守る結果が発生。
【境界強度】以上のダメージで行動不能