

サンブルキャラクター「稀代の名探偵」

魂魄	麒麟	レベル	5
主流派	銃技	副流派	-
経歴	探偵	特技	交渉・知覚
職業	探偵		
出自		特技	
目覚め		特技	
武霊刀名		化身	



名前

プレイヤー名

性別

年齢

PC作成日

得意才能	武器精通	参理知	肆身体	血感性	陰深淵
秩序()	現世()	創造()	破壊()	常夜()	混沌()
怪物()	異形()	妖()	獣()	憑依()	死()
人徳()	警備()	交渉(5)	運動()	知覚(5)	隠密()
天啓()	錠()	継承()	血統()	運命()	神祕()
盾()	無手()	銃(5)	刀剣()	鞭鎖()	爪牙()
夢()	地()	水()	火()	風()	霊()
神器()	棍()	弓()	長柄()	呪物()	呪具()
星辰()	修行()	探究()	破邪()	幻想()	輪廻()
医療()	機械()	学問()	操縱()	電脳()	犯罪()
祈祷()	刻印()	呪文()	気功()	念力(5)	魔法()
愛()	喜()	悲()	怒()	楽()	憎()

グッドステータス(G.S)

1	高揚	攻撃判定をブースト+1する	<input type="checkbox"/>
2	祝福	防御判定をブースト+1する	<input type="checkbox"/>
3	加速	通常の移動攻撃は+1マス、全力移動は+2マスする	<input type="checkbox"/>
4	鉄壁	自身が受けるダメージが1点減少する	<input type="checkbox"/>
5	神撃	自身と与えるダメージを1点追加する	<input type="checkbox"/>
6	無双	【対象:単体】を【対象:ライン】に変更する	<input type="checkbox"/>

バッドステータス(B.S)

1	猛毒	手番の行動を行う度に1点のダメージを受ける	<input type="checkbox"/>
2	心縛	すべての判定難易度が一階層上昇する(行動判定+5)	<input type="checkbox"/>
3	足上	移動攻撃が行えず、全力移動は1マス移動となる	<input type="checkbox"/>
4	恐怖	自身が与えるダメージが1点減少する(0段階で1段階減らす)	<input type="checkbox"/>
5	負傷	自身が受けるダメージが1点追加される	<input type="checkbox"/>
6	混乱	回復:サイクリと回復:バトリの2つの回復使用できない	<input type="checkbox"/>

士命	<input type="checkbox"/>
生き様	<input type="checkbox"/>
逢魔と戦う	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

縁	感情	絆
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>



1	方陣	配置ルールを2回行い、好きな方を選択できる	<input type="checkbox"/>
2	兵器	下級連鎖1体を範囲シート上から排除する	<input type="checkbox"/>
3	霊測	上級連鎖1体と特選連鎖1体のターゲットがなくなる	<input type="checkbox"/>
4	薬品	生命力全体の85%全解除、範囲中生命力106点回復が85%解除	<input type="checkbox"/>
5	乗物	即座に全力移動を行う。(B.S:足上)でも使用可	<input type="checkbox"/>
6	護符	回数:サイクリの使用済アビリティを再使用できる	<input type="checkbox"/>

レベル	アビリティ	条件	タイミング	特長	間合	対象	回数	効果
1	武霊覚醒	魂騎士	宣言	なし	なし	自身	セツジョン	生命力全快、B.S全解除(【覚醒】する)
1	斬札展開	魂騎士	宣言	なし	なし	自身	セツジョン	手札の中で常風した役を【斬札】として展開する
1	華札同調	魂騎士	宣言	なし	なし	自身	セツジョン	手札が最大になるまで華札を取得する
1	魂魂散華	魂騎士	宣言	なし	なし	自身	セツジョン	【華札同調】と同効果、セツジョン終了後(即座)
1	↑武霊刀	魂騎士	移動時、全解除	銃	武器	単体	無制限	移動攻撃1点/全力攻撃は+1点
2	銃の型	銃	常時	なし	なし	自身	無制限	武器の間合が1~2となる
2	勝利の一手	麒麟	判定後	なし	全て	単体	セツジョン	対象の判定の出目2つを6に置き換える
3	的確な指示	麒麟	判定後	なし	0~2	単体	サイクル	連鎖連を1以上させる
4	活劇	銃技	戦闘中	なし	全て	自身	セツジョン	自身に通常の手番を発生させた直後に行動(実行時に必ず1行動まで(全使用可))
5	↑操縦銃華	銃技	支援	なし	武器	単体	サイクル	自身以外の対象が次に与えるダメージを10%以上減らす(最大で全解除不可)
6								
7								

装備品	種別	間合	効果
武器	拳銃	1~2	ダメージ1点
補助武器			
防具	背広	-	生命力+1
補助防具			
装身具	(戦闘時使用不可)		

生命力	
基本値	5
装備品	1
合計	6

【覚醒】状態になるとすべての判定が「ブースト+1」される

功績点	