|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **名前：** | | | |
|  |  | **コードネーム：** | | | |
| **キャラクターシート** |  | **チーム名：** | | | |
|  |  | **性別：** |  | **年齢：** | |
|  | **自身の半生：** | | | |
|  | **表向きの顔：** |  | **奥底の本質：** | |
|  | **階級：** |  | **支給ポイント：** | |
|  | **赤き戦歴　獲得値：** | **／** | **現在値：** | |
|  |  | | | |
|  | **鉛の継承者**ＰＣが死亡した際［赤き戦歴］［支給ポイント］を引き継ぐ | | | |
|  | **名前：** |  | | **当人との関係：** |
| イメージイラスト |  | **設定：　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　［絆］□** | | | |

****

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **人種** | |  | **能力値** | | | | | |
|  | |  |  | 初期値 |  | 成長・装備 |  | 現在値 |
| **体格**／近接戦 |  | ＋ |  | ＝ |  |
| **兵科** | **タイプ** |  |
|  | | **反射**／射撃戦 |  | ＋ |  | ＝ |  |
|  |
|  | | **感覚**／遠隔戦 |  | ＋ |  | ＝ |  |
|  |
|  | | **頭脳**／電脳戦 |  | ＋ |  | ＝ |  |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **副能力値** |  |  |  |  |  |  | **生命力現在値** | |
|  | 初期値 |  | 装備 |  | 現在値 |  | 最大値 |  |
| **生命力**（体格＋反射） |  | ＋ |  | ＝ |  |  |  |  |
|  |  |  |
| **集中力**（反射＋感覚） |  | ＋ |  | ＝ |  |  |  |  |
|  | **精神力現在値** | |
| **状況把握**（感覚＋頭脳） |  | ＋ |  | ＝ |  |  | 最大値 |  |
|  |  |  |
| **装備量**（体格＋頭脳） |  | ＋ |  | ＝ |  |  |  |  |
|  |  |  |

**オリジナルキャラクター作成の流れ**

※プロフィールの決定～チーム名の決定まではサンプルキャラクターと同様に行う

①［人種］の決定　［ジーニアス］［ギフテッド］［エキスパート］から１つ選択

②［兵科］の決定　８種類の［兵科］から１つ選択

チーム内に「アタックタイプ」「サポートタイプ」は１人以上必要

③［能力値］の算出　［人種］［兵科］に対応した［能力値算出表］から算出

　好きな能力値１つに１点のボーナス（能力値の初期最大値は５）

④［副能力値］の算出

⑤《アビリティ》の修得

　　１．［人種］［兵科］の《自動修得アビリティ》を修得

　　２．［人種］［兵科］で修得できる任意の《アビリティ》を１つ修得

⑥［アイテム］の取得　［兵科］に対応した「追加装備品」の中から１種類を選択

⑦初期ボーナス成長　以下のＡＢいずれかを選択

Ａ．［人種］［兵科］で修得できる任意の《アビリティ》を１つ修得

Ｂ．新たな［兵科］に所属し、その《自動修得アビリティ》を修得

⑧（引継ぎ作成時のみ）［赤き戦歴］［支給ポイント］を使用した成長

※印刷時には見開きでＢ４サイズ、またはＡ３サイズで出力をしてください。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **バンドオブブラザーズ** | | | | | | | | |
|  | | への |  |  |  | | への |  |
| からの |  | からの |  |
| 絆の強さ | □□□□□ | | | 絆の強さ | □□□□□ | | |
| 使用チェック | □□□□□ | | | 使用チェック | □□□□□ | | |
|  | | への |  |  |  | | への |  |
| からの |  | からの |  |
| 絆の強さ | □□□□□ | | | 絆の強さ | □□□□□ | | |
| 使用チェック | □□□□□ | | | 使用チェック | □□□□□ | | |
|  | | への |  |  |  | | への |  |
| からの |  | からの |  |
| 絆の強さ | □□□□□ | | | 絆の強さ | □□□□□ | | |
| 使用チェック | □□□□□ | | | 使用チェック | □□□□□ | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **アビリティ** |  |  |  |  |  |  |
| **名称** | **タイミング** | **回数** | **対象** | **射程** | **集中力** | **効果** |
| ブレイズブラッド | 判定後 | 無制限 | 自身 | なし | １点ごと | 集中力を１点消費するごとに達成値を１点上昇する。戦闘中以外でも使用できる。 |
| レッドガード | クリティカル | 無制限 | 自身 | なし | なし | クリティカルの結果を「６の出目１個ごとにＤ６点ダメージ上昇」に変更する。 |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **アイテム** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **名称** | **種別** | **ダメージ** | **射程** | **重量** | **入手** | **部位** | **回数** | **備考** |
| サバイバルナイフ | 近接武器 | 1 | 0 | 0 | 2 | 片手 | － |  |
| オートマチックピストル | 射撃武器 | 3 | 1 | 1 | 4 | 片手 | 4／ |  |
| 携帯端末 | 電脳武器 | なし | 全て | 0 | 2 | 片手 | 1／ |  |
| 戦闘服 | 防具 | － | － | 0 | 1 | ボディ | － | 生命力＋1 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |