

キャラシート(サンプル) ※当サークルの独断と偏見で以下略w

figma No.074 宮藤芳佳

	判断力	戦技力	移動力	攻撃力	精神力	生命力
	3	3	4	下記	8	10
SU ※1	3	3	6	下記	8	10

※1: スライカーユニット「零式艦上戦闘機22型甲」装着時

(特別ルール)

- ・【射撃武器】九九式二号二型改13mm機関銃—《攻撃力:6、射程:∞、命中率:7、弾数:∞》
- ・【白兵武器】脚(スライカーユニット非装着時のみ)—《攻撃力:4》
- ・【表情】「通常顔=樂」、「笑顔=喜」、「叫び顔=怒」です。
- ・【治癒魔法】行動フィギュア(手番)になったとき、移動や攻撃の行動をおこなう代わりに、トランプ縦幅1以内にいる他のフィギュアのダメージを2回復させることができます。
- ・【その他の付属品】shift:bodyの使用は自由です。

SU装着時は耳付き前髪の使用を推奨します。

使い魔の尻尾の使用も推奨しますが、取れやすいので強制はしません。

※能力値はBlu-ray BOX付属「第五〇一統合戦闘航空団要略増補記録集」を参考にさせていただきました。

※製作者つぶやき:他のウイッチの皆さんはfigma化されないのかなあ。もつさんの刀は欲しいなあ。

figma No.106 リネット・ビショップ

	判断力	戦技力	移動力	攻撃力	精神力	生命力
	7	4	5	下記	6	8
SU ※1	7	4	8	下記	6	8

※1: スライカーユニット「スピットファイアMkIX」装着時

(特別ルール)

- ・【射撃武器】ボーイズMk1対装甲ライフル—《攻撃力:5、射程:∞、命中率:8、弾数:∞》
- ・【白兵武器】脚(スライカーユニット非装着時のみ)—《攻撃力:3》
- ・【表情】「通常顔=樂」、「戸惑い顔=哀」、「叫び顔=怒」です。
- ・【弾道安定】移動しない(回転と方向転換はしてよいです)で射撃するとき、命中判定で失敗したらもう一度だけ命中判定をおこなうことができます(つまり、命中判定のトランプを引きなおすことができます)。
- ・【その他の付属品】shift:bodyの使用は自由です。

SU装着時は耳付き前髪の使用を推奨します。

使い魔の尻尾の使用も推奨しますが、取れやすいので強制はしません。

※能力値はBlu-ray BOX付属「第五〇一統合戦闘航空団要略増補記録集」を参考にさせていただきました。

figma No.030 柔王丸(原作版) JPWAタッグトーナメントver.

判断力	戦技力	移動力	攻撃力	精神力	生命力
8	6	5	下記	7	8

(特別ルール)

- ・【射撃武器】(なし)
- ・【白兵武器】手・腕—《攻撃力:4》、脚—《攻撃力:6》
- ・【表情】「通常顔(口を閉じている顔)=楽」、「P.M.P.ファイト顔(歯が見えている顔)=喜」、「無表情=哀」です。
- ・【リニアモーター・レッグ】接触攻撃か激突を仕掛けられたとき、相手が移動で使ったプロット札が赤ストートなら相手の移動方向と同方向にトランプ縦幅1移動して逃げることができます(逃げなくてもよいです)。
- ・【ともえドライバー】激突されたとき、山札からトランプを1枚引きます。
10以上(10,J,Q,K)がでれば、通常の激突ルールを使わず、以下の処理をします。
移動したフィギュアの移動力×2のトランプ枚数で柔王丸に激突したフィギュアのダメージ判定をおこないます。ダメージを受けたフィギュアは、受けたダメージの数×トランプの横幅だけ移動してきたのと同じ移動方向へ移動し、かつ両足のつま先が頭より上になるようにアームとボディの接続部を回転させなければなりません。
(つまり、ポージングは同じままひっくり返った格好になります。)
- ※本ルールの製作者がファンなので多少蟲食が入っているかも。
(ウインチとプラレスラーを戦わせるためにはこの程度の強引さは必要なのです!w)
- ※製作者つぶやき:リキオーとラ・ジョロナもfigma化されないかなあ。

figma No.031 桜姫(原作版) JPWAタッグトーナメントver.

判断力	戦技力	移動力	攻撃力	精神力	生命力
7	4	3	下記	7	6

(特別ルール)

- ・【射撃武器】(なし)
- ・【白兵武器】手・腕—《攻撃力:3》、脚—《攻撃力:4》
- ・【表情】「通常顔(口を閉じている顔)=楽」、「P.M.P.ファイト顔(歯が見えている顔)=喜」、「無表情=哀」です。
- ・【受け身】接触攻撃と激突で受けたダメージを常に1減らせます。(例:1度の攻撃で合計5ダメージを与えられたとき、実際に受けるダメージは4ダメージとなります。)
- ・【チラッ】行動フィギュア(手番)になったとき、移動前に、男性キャラが前方180度、トランプの縦幅1の範囲にいるとき、そのフィギュアに対して「チラッ」を宣言できます。
宣言されたフィギュアは、その桜姫の手番中は精神力が0になります。