

マモノと♪

キャラクターシート

保護者名

年齢 性別 職業

性格

印象

マモノ名

性格

見た目

クラス

総レベル / レベル 保マ

保護者レベル: マモノレベル:

イラストや設定

プレイヤー名 使用経験点

保護者データ

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値						
能力ボーナス 基本値÷3 (端数切り捨て)	A	B	C	D	E	F
	+	+	+	+	+	+

ライフパス

出自

特徴

パートナー

経験

邂逅

技能

技能名	備考	技能名	備考

コネクション 名前(関係)

持ち物など

マモノデータ

分類名

種族 傾向

属性

○: 対抗属性 X: 弱点属性

戦闘値表	戦闘値ベース (端数切り捨て)	種族傾向 特技			小計	クラス(レベル)			戦闘値 現在値(合計) 移動力
						()	()	()	
命中値	(B+D)+2								命中値
回避値	(C+F)+2								回避値
行動値	(B+C)								行動値
気力	[体力基本値]								気力
スタミナ	[意志基本値]								スタミナ
攻撃力									攻撃力
防御力									防御力

攻撃技

通常技	命中修正	合計	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	特技	合計	DD	備考	参照
	+				FP	< >	+	+			+()D	
	+				FP	< >	+	+			+()D	
	+				FP	< >	+	+			+()D	
必殺技	命中修正	合計	対象	射程	代償	属性	攻撃修正	特技	合計	DD	備考	参照
	-				FP	< >	+	+			+()D	

● 防御 (防御方法)

防御判定を放棄する代わりに、ダメージを [1D(ダウン時は2D)] 点軽減する。

・ カバーアップ について

対象が受ける攻撃を代わりに受ける。この時、防御方法は「防御」を選択したものとする。

※自身も含まれた攻撃をカバーアップするには、防御方法で「防御」を選択すること。最終的な実ダメージが倍。

特技

特技名	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照
◎応援	保、自	特殊	自身	なし	なし	FPを2D+保護者レベル点回復 または、バッドステータスをひとつ回復	p. 47
◎庇う	マ、自	DRの直前	単体	0	なし	あなたが未行動なら、行動を消費して対象をカバーアップする	p. 47
☆	絆				IMP		