

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		メモ
印象		

マモノ名

性格	メモ
見た目	リス、額に宝石

クラス	総レベル	ブロッカー / 1 レベル	マ保マ
	3	アート / 2 レベル	
		/ レベル	
保護者レベル: 2		マモノレベル: 1	

保護者データ

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	13	10	15	15	11	9
能力ボーナス 基本値÷3 (端数切り捨て)	A +	B +	C +	D +	E +	F +
	4	3	5	5	3	3

ライブパス

出自

特徴

パートナー

経験

邂逅

技能	
技能名	備考

コネクション	名前 (関係)
持ち物など	衣服、携帯電話、角砂糖、塩瓶

ジュエルアニマル

イラストや設定

プレイヤー名

使用経験点

マモノデータ

分類名: カーバンクル

種族: 精霊 傾向: ガード

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 3
		精霊	ガード	(砂糖好き)		ブロッカー (1)	アート (2)	()	
命中値	4 (B+D)+2				4	1	1		命中値 6
回避値	4 (C+F)+2				4		2		回避値 6
行動値	8 (B+C)	1			9		3		行動値 12
気力	13 [体力基本値]	15	2	3	33	8	13		気力 54
スタミナ	11 [意志基本値]	6			17	2	8		スタミナ 27
攻撃力		3			3		1		攻撃力 4
防御力		2	2		4	2			防御力 6

攻撃技

命中値 6		攻撃力 4										
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
オーラブレード	+2	8	単体	0~1	2 FP	<特>	+1	+	5	+(2)D		p.100
レーザー光線	+2	8	単体	2	2 FP	<光>	+3	+	7	+(2)D		p.101
	+				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
ディンクスター	-6	0	単体	2~3	11 FP	<光>	+1	+	5	+(8)D		p.101

● 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。

※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
☆守護	絆	インシアナブ	全体	場面	1MP	ラウンド中、対象が受けるダメージを5点軽減。1シナリオ1回。	p.59
バリア	—	DRの直後	単体	0~3	3FP	対象が受けるダメージを[1D+1]点軽減する。1ラウンド1回。	p.59
ダンシングガード	—	DRの直後	自身	なし	2FP	あなたが受けるダメージを[1D+3]点軽減する。1ラウンド1回。	p.76
ロックンロール	—	特殊	単体	場面	2FP	ラウンド中、対象の攻撃のダメージを+4する。	p.75
○カーテン	マ	特殊	範囲	0	2FP	シーン中、対象は選択した属性のダメージを2点軽減する。	p.93
○砂糖好き	マ	常時	自身	なし	なし	角砂糖のHP回復に追加で+1D点する。気力を+3 (修正済)。	p.94