

# 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 狼、氷の鎧

**クラス**

総レベル 3

サポーター / / レベル マ保

シンパシー / / レベル 保

ソーシャル / / レベル 保

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	10	9	13	15	14	12
能力ボーナス 基本値÷3 (端数切り捨て)	A +	B +	C +	D +	E +	F +
	3	3	4	5	4	4

### 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	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

凍てつく狼

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 フェンリル

種族 悪魔 傾向 スピード

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
		悪魔	スピード			サポーター (/)	シンパシー (/)	ソーシャル (/)	
命中値	4 (B+D)+2				4		1	1	命中値 6
回避値	4 (C+F)+2				4	1	1	1	回避値 7
行動値	7 (B+C)		4		11	2	1		行動値 14
気力	10 [体力基本値]	19	2		31	6	5	6	気力 48
スタミナ	14 [意志基本値]	2			16	5	5	6	スタミナ 32
攻撃力		5			5	1			攻撃力 6
防御力		1			1				防御力 1

### 攻撃技

命中値 6		攻撃力 6		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
アイスブレード	+1	=	7	単体	0	2FP	<氷>	+7	+2	15	+(2)D						p.98
氷の鎧	+0	=	6	単体	0~1	3FP	<氷>	+1	+2	9	+(2)D					BS:封印	p.98
シャドウサイズ	+1	=	7	単体	2	3FP	<闇>	+3	+2	11	+(3)D						p.101
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				
コキュートス	-6	=	0	単体	0~2	10FP	<氷>	+19	+2	27	+(1)D						p.99

### ● 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
☆能力看破	絆	インシアナブ	単体	場面	1MP	対象のクラスと属性、攻撃技の名称、対象、射程、属性、BSが分かる。	p.71
ジャマー	マ	半淀の直前	単体	0~3	3FP	対象の命中判定、防御判定の達成値を-2する。1ラウンド/1回。	p.55
トランスファー	保	特殊	自身	なし	5FP	対象のFPを9点回復する。	p.71
受け流し	保	DRの直後	自身	なし	なし	あなたはダメージを[3D+4]点軽減する。(1シーン/1回)	p.59
○テクニック	マ	常時	自身	なし	なし	あなたは3つめの通常技を取得する。	p.92
○アタックマスター	マ	常時	自身	なし	なし	あなたの保有属性と同じ属性の攻撃力を+2する(修正済)。	p.93