

キャラクター

キャラクターの肖像

髪の色
瞳の色
肌の色
耳の形

年齢
歳
身長
mm
性別
 男
 女

キャラクターの名前

種族
レベル
クラス

ブラウン一族

命数 (守護電+)

移動力 1Rで移動できるフィールド数

心魂 (守護電+)

最大値

地上
空中

能力・技能

能力	技能	ダイスプール
[勇気] 立ち向かう心くじけない心 種族 クラス 守護電 合計	近接武器名 近接武器名 近接武器名 近接攻撃 受け 近接攻撃を防ぐ 運動 壁を登る 泳ぐ・走る 強靱 スタミナ・筋力を試す	 [勇気]+(受け) [勇気]+(運動) [勇気]+(強靱)

能力	技能	ダイスプール
[知恵] 頭の良さ 集中力 種族 クラス 守護電 合計	飛び道具名 飛び道具名 飛び道具名 射撃攻撃 回避 射撃攻撃をかわす 隠密 忍び足・物陰に隠れる 罠を解除する 野伏のみ修得可 感覚 気配に気づく 発見する	 [知恵]+(回避) [知恵]+(隠密) [知恵]+(感覚)

能力	技能	ダイスプール
[愛情] 魅力の高さ 愛情の深さ 種族 クラス 守護電 合計	詠唱判定を行う 魔法使い、魔法戦士のみ修得可 心話 もの言わぬ動物と心で会話をする 動物使いのみ修得可 交渉 言葉ある種族と交渉する 物語 神話・伝承を思い出す 神話・伝承を語り伝える 騎乗 大きな獣に乗る 大きな鳥に乗る	 [愛情]+(魔法) [愛情]+(心話) [愛情]+(交渉) [愛情]+(物語) [愛情]+(騎乗)

武器

近接武器と飛び道具は合計3つ持てる。

武器名	ダメージ	射撃	重量	効果
素手	0	0	-	

防具

防具は頭・体それぞれ1つ装備できる。

防具名	重量	装甲値	装甲値合計
頭			
体			

リュックサック

[勇気]+(強靱)の数まで持てる。

アイテム名	効果

特技

特技名	効果

矢弾入れ

矢弾入れは2つ持てる。

矢弾入れ名	矢弾の最大数	現在の矢弾数

アクセサリ

アクセサリは1つ装備できる。

アクセサリ名	効果

楽器

楽器は1つ装備できる。

楽器名	効果

友情

1点消費することで仲間の[希望]を1点回復できる。

仲間の名前	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

守護電のダイス

クリティカルコールにおける成功のダイスの出目。

風 ● 雨 ● 雪 ● 影 ● 月 ● 歌 ●

守護電の加護

希望 初期値 4 1点消費することで[命数]の回復|[心魂]の回復|[リロール1回]のいずれかができる。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

*同じ判定を繰り返しリロールする際は、その回数と同じ数の[希望]を消費する(2回目=2点、3回目=3点)。

銀貨100枚
お金 金貨1枚