

鳴宮探索RPG
パレカンカ
キャラクターシート

イラスト・メモ等

サンプルPC⑥：幽幻の奏者

基本データ

名前			
性別		年齢	
クラス	幻術士	レベル	1
表の職業		鳴衣	懐中時計／赤紫色
CP	0	GP	0
関係			
HP	12	現在値：	

能力値

愛情 Intelligence	6	自信 Agility	3	希望 Physical	4
精神重症	<input type="checkbox"/>	精神重症	<input type="checkbox"/>	精神重症	<input type="checkbox"/>

※精神重症を受けている能力値は判定の難易度+1

技能

† 戦術	1	† 射撃		† 白兵	
心理		尋問		威圧	
第六感	2	隠密		運動	
探索		器用	2	怪力	
医療		演技	1	忍耐	
交渉	1	盗聴		美貌	1
知識	2	追跡		五感	2
コンピュータ		操縦		反射	

※技能レベルの数までダイスを振り直すことができる

フレーバー

<input type="checkbox"/>	楽器
<input type="checkbox"/>	鉛筆とメモ帳
<input type="checkbox"/>	お香
<input type="checkbox"/>	懐中電灯
<input type="checkbox"/>	懐中時計
<input type="checkbox"/>	マント

※使用すると【探索】の判定+1d

過去傷

感情	恐怖
詳細	

感情 / 台詞

感情と決意台詞	
感情：後悔	あのとき味わった苦しさを、〈主人〉に体験させたくない。
感情：修行	このくらい越えられなければ、自分の理想に辿り着けない。
感情：同情	なんとしても、〈主人〉を救い出そう。
号令台詞	
号令	相談は終わりにして、先へ進もう。

ソウルシャウト

名称	対象	効果
《エナジー》	使用者	1ターンの1回。いつでも使用可能。対象は取得している【鳴能力】を1つ選び、その【使用回数】を+1する。

※【探索フェイズ】中に【オーナメント】を取得すると使用可能になる

鳴能力

名称	グレード	使用回数	対象	決意値	最大使用回数	効果
				1	4	
《生鳴流転》	I	1	1体			1ターンの1回。いつでも使用可能。使用者の【HP】を-3し、PC1体の【HP】か【主人HP】を3点【回復】。
《因果逆転》	I	1	使用者			対象があらゆる判定を行った直後に使用。対象は出目が「2」のダイスを2個まで選び、出目を「5」に変更する。

鳴器

武器銘	名称	グレード	種別	技能	対象	攻撃力	スロット
祓魔のハーブ	固定B	I	固定	なし	2体	固定1	2

意匠

名称	必要スロット	効果	名称	必要スロット	効果