

キャラクター名

プレイヤー名

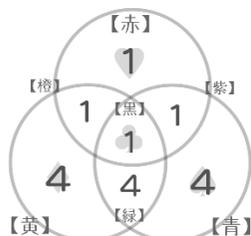
設定

年齢: 性別: 筆の形状:

その他:

サンプルキャラクター
緑の護り手

能力値 & 技能



【肉体】	【精神】	【調査】
1	1	3
【感覚】	【幸運】	【色彩】
1	1	2

【HP】
30

スキル (基本スキル以外)

スキル名: 色才:黄	タグ: [#色才]
射程: なし 対象: 自身 タイミング: 常時 コスト: なし 制限: なし	
効果: 【黄】の能力値に+1する。(計算済)	
スキル名: カラーシールド	タグ: [#パーツ]
射程: 0~1 対象: 単体 タイミング: ダメージロール直前 コスト: 任意1 制限: ラウンド1	
効果: 対象が受けるダメージを-「コストとして使用した《色彩》の数字」する。 このスキルは自身を対象にできない。	
スキル名: 時詠の鈴	タグ: [#パーツ]
射程: 0~1 対象: 単体 タイミング: 判定直後 コスト: なし 制限: シナリオ1	
効果: 対象の行った判定を振りなおす。	

基本スキル

スキル名: 移動	タグ: [#基本][#移動]
射程: なし 対象: 自身 タイミング: ムーブアクション コスト: なし 制限: なし	
効果: 自身は1エリア移動する。	
スキル名: 全力移動	タグ: [#基本][#移動]
射程: なし 対象: 自身 タイミング: メジャーアクション コスト: なし 制限: なし	
効果: 自身は1~2エリア移動する。	
スキル名: 基本攻撃	タグ: [#基本][#攻撃]
射程: 0~1 対象: 単体 タイミング: メジャーアクション コスト: なし 制限: なし	
効果: 対象に攻撃を行う。(対象のエネミーの【攻撃目標値】を目標値として攻撃判定を行い、成功したならダメージロールを行う。)	
スキル名: 調査	タグ: [#基本][#調査]
射程: 0 対象: エリア タイミング: メジャーアクション コスト: なし 制限: なし	
効果: 対象のエリアに対する調査判定を行う。(エリアに指定された目標値を目標値として調査判定を行い、成功したなら、情報の内容が判明する。)	
スキル名: 彩色	タグ: [#基本][#色彩]
射程: 0 対象: エリア タイミング: メジャーアクション コスト: なし 制限: なし	
効果: エリアに設定された目標値を目標値として、任意の能力値+【色彩】で、《色彩》を必ず使用して判定を行う。成功したなら、エリアの色を変更する。	
スキル名: 黒合成	タグ: [#基本]
射程: なし 対象: なし タイミング: オートアクション コスト: 参照 制限: なし	
効果: ハート、スペード、ダイヤの《色彩》を1枚ずつ捨て札にし、捨て札からそのいずれよりも小さな数字のクラブの《色彩》を1枚、場札に戻す。	
スキル名: 黒分解	タグ: [#基本]
射程: なし 対象: なし タイミング: オートアクション コスト: ♣1枚 制限: なし	
効果: 捨て札から、コストにした《色彩》よりも数字の小さいハート、スペード、ダイヤの《色彩》を1枚ずつ選び、場札に戻す。	