

紋章//幻夢~Phantasmal Crest~

スタイル(初期FP/紋章数)⇒ホロウクレスト(16/0)、シングルクレスト(13/1、真力解放[5d6で判定])、ダブルクレスト(10/2)

D21	紋章	紋章の発現位置		干渉分類	EXギフト	持続	効果
	《 》	<input type="checkbox"/> 右手の甲	<input type="checkbox"/> その他	<input type="checkbox"/> 物理			
		<input type="checkbox"/> 左手の甲		<input type="checkbox"/> 精神			
	《 》	<input type="checkbox"/> 右手の甲	<input type="checkbox"/> その他	<input type="checkbox"/> 物理			
		<input type="checkbox"/> 左手の甲		<input type="checkbox"/> 精神			

●キャラクター設定

名前		
種族		
年齢	身長	
性別	体重	
外見的特徴、設定等		

●FP(命運点) ※初期FPは最大値ではない。上限は21点まで。0点になったら死亡。

初期	現在	1	5	10	15	20
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

●ダメージスロット

種別\$	効果	回復難易度[目標値]	回復判定に使用できる紋章#
<input type="checkbox"/> 負傷	全ての判定に-1d6	普通[8]	《木》《竜》《命》《魂》《時》
<input type="checkbox"/> 重傷	全ての判定に-2d6	困難[11]	
<input type="checkbox"/> 昏倒	意識不明/行動不能	至難[14]	

\$ FPを減少させるかわりに、上記のどれか空いている1つにチェックを入れることで、受けるダメージを肩代わりする。受けるダメージが何点であっても1つのチェックで受けられる。全てのマスにチェックが入った状態になると、1時間に1点の割合でFPが減少していく状態となる。

その紋章で対応する難易度[目標値]の判定に成功すると、そのチェックを消す(回復させる)ことができる。この回復の判定を戦闘中に行うことはできない。成功するまで判定を繰り返してもよいが、「運命神の喝采」が適用されるのは最初の1回で成功した時のみとする。

■パーソナルポリシー

ポリシー	方針	獲得 <input type="checkbox"/>
------	----	-----------------------------

●AP(功績点)

■所持品等

--	--

■関係設定

FFP	キャラクター名	関係
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		

FFP=フリーFPとして使用できるマス。