

名前：

経歴：

DOGS IN THE VINEYARD

CHARACTER SHEET

-能力-

{ -ダイス- }
 会話 鋭敏： 銃撃
 心魂： 意志：
 運動 肉体： 戦闘

-縁故-

{ -ダイス- }
 血縁 1d6

-特徴-

{ -ダイス- }

{ -未使用- }

-所持品-

{ コート： }

-後遺症-

{ } { } { }

†リファレリスト†

-レイズと受け-

レイズは2dで行う
 1dでの受け：反撃
 2dでの受け：防御か回避
 3d+での受け：打撃をくらう

-コンフリクト-

非身体行動：鋭敏+心魂
 身体行動：肉体+心魂
 近接戦闘：肉体+意志
 銃器戦闘：鋭敏+意志

-基本的な儀式-

聖土による聖別(d8s)
 名を喚ぶ(d4s)
 長老を引き合いに出す(d6s)
 癒しの手(d6s)
 聖なる木の印を形作る(d6s)
 生命の書を朗読する(d4s)
 賛美歌を歌う(d6s)
 三者の威光(d8s)

-後遺症ダイス-

非身体行動か非儀式：d4s
 身体行動：d6s
 近接戦闘：d8s
 銃器戦闘：d10s

-後遺症ロール-

1の出目：経験
 2-7：短期1つ
 8-11：長期1つ
 12+：長期2つ
 12-15：負傷
 16-19：ひどい負傷
 20：死

-物品のダイス-

通常の品：1d6
 大きな品：1d8
 高品質の品：2d6
 大きく高品質の品：2d8
 がらくた：1d4
 銃器：+1d4

-短期の後遺症-

- ・次のコンフリクトの間のみ、一つの能力ダイスが1低下
- ・次のコンフリクトの間のみ、1d4の新たな特徴を得る
- ・次のコンフリクトの間のみ、既存の縁故1つのダイスのサイズをd4として扱う
- ・シーンから去り、一人で過ごす引き続いてのコンフリクトを誰も引き起こさなかった場合のみ

-長期の後遺症-

- ・一つの能力を1低下させる
- ・新たな1d4の特徴を得る
- ・新たな1d4の縁故を得る
- ・既存のd4特徴か縁故のダイス増加
- ・既存のd6+特徴か縁故のダイス減
- ・既存の特徴か縁故のダイスをd4に
- ・記載された所持品を1つ消す
- ・傷を含めた形にコートの描写を書き換え、必要ならダイスを減らす

-経験による影響-

- ・一つの能力を1増加させる
- ・1d6の新たな特徴を作る
- ・既存の特徴のダイスを1増減
- ・既存の特徴のDサイズを変更
- ・1d6の新たな縁故を作る
- ・既存の縁故のダイスを1増減
- ・既存の縁故のDサイズを変更
- ・所持品を一つ書き加え、適切なダイスを与える

-反省による影響-

経験による影響1回に加えて、次から一つを選択する

- ・未使用の縁故ダイスに好きなサイズのダイスを2追加
- ・未使用の縁故ダイスに2d4と好きなサイズのダイスを1追加
- ・修理か交換を反映させる形にコートの描写を書き換え、必要ならダイスを変更する
- ・経験による影響から再度選ぶ