



キャラクターシート ver.1.0.0

PL名

二つ名

神

肖像

神話

1

2

3

4

神威名 闇より出でし者

パーソナルデータ

メイン クラス	アタッカー		
サブ クラス	禍津神		
サブ クラス			

位階	攻撃力	最大HP
5	6	10

武勇	技巧	知恵	意志
7	4	5	3

特性
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

名称	種別	機会	消費	対象	射程	制限	効果
基本攻撃	攻撃	メインアクション	任意	1体	0~1	なし <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	攻撃を行う。すなわち判定を行い、(成功数 + 【攻撃力】) × 【信仰倍率】 + 【ダメージ加算値】のダメージを与える。
再解釈	回復	サブアクション	1	自身	なし	なし <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	自身は【HP】を【最大HP】まで回復する。
鬼神	なし	パッシブ	なし	自身	なし	なし <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	自身は1ラウンドに2回メインアクションを行える。
痛烈な一撃	なし	判定直前	なし	自身	なし	シナリオ1回 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	この判定のダイス数を+3する。
神気集中	干渉	スキル宣言	なし	自身	なし	シナリオ2回 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	自身の《基本攻撃》と同時に宣言する。その《基本攻撃》の最大射程を+2する。
混沌の目覚め	なし	サブアクション	なし	自身	なし	シナリオ2回 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	ダイスを1つ振り、出目の値に等しいダメージを与える。その後、自身の【ダメージ加算値】を+「受けたダメージ」する。
夜の帝王	なし	パッシブ	なし	自身	なし	なし <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	自身のいるマスに他の神威やユニットが存在しないなら、常に自身の判定のダイス数を+1する。3ラウンド目以降なら、さらにダイス数を+1する。
						<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
						<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
						<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	