



キャラクターシート ver.1.0.0

PL名		
二つ名		神

肖像		
1		
2		
3		
4		

神話		
1		
2		
3		
4		

神威名	伝承の守り手
パーソナルデータ	

メイン クラス	ディフェンダー	
サブ クラス	土地神	
サブ クラス		

位階	攻撃力	最大HP
5	2	20

武勇	技巧	知恵	意志
4	7	5	3

特性
□
□
□

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"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	自身は【HP】を【最大HP】まで回復する。
守護者	防御	ダメージ	なし	1体	0~3	ラウンド1回 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	対象の受けるダメージを代わりに自身が受けれる。
障壁	防御	ダメージ	任意	1体	0~3	なし <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	判定を行い、「その判定の成功数×5」だけ対象が受けるダメージを軽減する。
痛み分け	回復	本文	なし	1体	0~3	シナリオ1回 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	他の神威の【HP】が「0」になった時、自身の【HP】が「0」でないなら宣言できる。対象と自身は【HP】を「1」に変更し、ファンブル表をそれぞれ1回振る。
結界展開	なし	フリー	任意	本文	本文	シナリオ1回 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	判定を行う。このラウンド中、すべての神威は〈勢力圏〉に存在する限り、受けるダメージを常に-「この判定の成功数×5」する。
伝統の歌舞	なし	メインアクション	なし	範囲(選択)	本文	なし <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	〈勢力圏〉に存在する神威のみ対象にできる。 対象の【行動値】を+1する。
						<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
						<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
						<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	