



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 平和の象徴

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	概念神
サブ クラス	現人神

位階	攻撃力	最大HP
7	2	20

武勇	技巧	知恵	意志
5	3	4	7

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。
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"/>	対象の受けるダメージを代わりに自身が受ける。
障壁	防御	ダメージ	任意	1体	0~3	なし <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。
聖体の奇跡	なし	サブアクション	1	自身	なし	ラウンド1回 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	自身は〈食べ物〉を1つ獲得する。
安息の護り手	回復	フリー	なし	1体	0~3	シナリオ2回 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	対象が受けているバッドステータスを1つ解除する。
救いの手	なし	メインアクション	1	範囲(選択)	0~3	なし <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	対象の【ダメージ加算値】と【装甲】を+4する。自身は対象にできない。
						<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
						<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
						<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	