



レコードシート ver.1.0.0

神威名	
PL名	
GM名	
シナリオ名	
日付	

パラメータ	セッション中、スキルの効果などで変動し得る値。	【攻撃力】 攻撃を行う時に、成功数に加算する値。
【最大HP】	【HP】の最大値。【HP】がこの値を超えることはない。	【HP】 ダメージを受けると減る値。初期値は【最大HP】。
【行動力】	初期値は「7」。サイクル、ラウンド開始時に【行動値】は【行動力】まで回復する。	【行動値】 1サイクル、1ラウンドで行動できる量を示したもの。
【ダメージ加算値】	攻撃を行うときに、加算される固定値。【信仰倍率】は適用されない。	【装甲】 ダメージを受けたとき、まずこの値を減らす。余剰分のダメージだけ【HP】が減る。
【クリティカル値】	初期値は「1」で、最大値は「4」。	【ファンブル値】 その値初期値は「10」で、最小値は「8」。

バッドステータス	いずれのバッドステータスも、それを受けた次の手番終了時解除される。	<input type="checkbox"/> 転倒	神威のスキルによって自分が移動するとき、その距離が1減少する。この効果で移動距離が0未満にはなることはない。
<input type="checkbox"/> 恐慌	自身は同じマスにいる他の神威やユニットをスキルの対象にとれなくなる。	<input type="checkbox"/> 疲労	自分が判定を行う直前、追加で行動値を1消費しなくてはならず、消費できないならその判定は失敗となる。
<input type="checkbox"/> 呪詛	これが解除されたとき、自身は5ダメージを受ける。	<input type="checkbox"/> 盲目	自分が発動するスキルの最大射程が1減少する。この効果で最大射程が1未満にはなることはない。

捧 げ もの	祈り	自身の行為判定のダイスを一つ選んで振り直す。
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	酒	自分が受けているバッドステータス1つを回復する。
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	食べ物	自身の【HP】を全回復する。
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	復活チェック	【HP】が0になってしまっても、チェックをつけて【HP】を最大まで回復する。ただし、その数に等しいだけ恩寵判定の成功数は減少する。
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	