



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	真実の番人
パーソナルデータ	

メイン クラス	アタッカー	
サブ クラス	概念神	
サブ クラス	付喪神	

位階	攻撃力	最大HP
7	6	10

武勇	技巧	知恵	意志
4	4	7	4

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。
鬼神	なし	パッシブ	なし	自身	なし	なし	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	この判定のダイス数を+3する。
飽くなき探求	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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	自身の【行動力】を+1する。または、自身の【ダメージ加算値】を+4する。または、自身の【装甲】を+7する。
仕掛け罠	依り代	ラウンド開始	1	本文	すべて	ラウンド1回	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	射程内の1マスに〈依り代〉を配置する。または、〈依り代〉のあるマスにいるユニット1体に攻撃を行う。
武装展開	なし	emainアクション	任意	自身	なし	シナリオ1回	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	【攻撃力】を+「消費した行動値」する(上限は3)。
							<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"/>	