



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
<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。
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"/>	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"/>	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	メインアクション	任意	自身	なし	シナリオ1回 <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"/>	