

PC名 **CR.**

種族 性別



カンナギ
神祇官 - 回復職 Lv.

サブ職業

STATUS

ガイディングクリード

クリード名 人物タグ

信念

GUIDING CREED

能力値・技能

能力基本値 <small>(カス+敵守+敵)</small>	能力値 <small>(影+敵守+3)</small>	スキル	装備	技能値	スキル	装備	技能値
[STR]	<input type="text"/>	運動値	<input type="text"/>	(D) 耐久値	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(D)
[DEX]	<input type="text"/>	解除値	<input type="text"/>	(D) 操作値	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(D)
[POW]	<input type="text"/>	知覚値	<input type="text"/>	(D) 交渉値	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(D)
[INT]	<input type="text"/>	知識値	<input type="text"/>	(D) 解析値	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(D)

FOUNDATION STATUS

装備・所持品

スロット	名前	ランク	命中	攻撃力	魔力	射程	物防	魔防	行動	スロット	タグ・備考
手											
防具											
補助 装備											
靴											
合計											
1	2	3	4	5	6						

所持品スロット 合計スロット数: 2+ 所持金 G

ITEM

コネクション・ユニオン

<input type="text"/>	タグ <input type="text"/>	関係 <input type="text"/>	備考 <input type="text"/>
<input type="text"/>	タグ <input type="text"/>	関係 <input type="text"/>	備考 <input type="text"/>
<input type="text"/>	タグ <input type="text"/>	関係 <input type="text"/>	備考 <input type="text"/>

CONNECTION UNION

戦闘の諸数値

	命中値 <small>一番高い [能力値]</small>	回避値 [DEX]	抵抗値 [POW]	攻撃力	魔力	射程	物理 防御力 [STR]×2	魔法 防御力 [INT]×2	回復力 [STR]+[INT]	行動力 [STR]+[INT]	移動力	最大 HP (成長+)
能力値	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>
アイテム												
特技												初期因果力
合計												<input type="text"/>

BATTLE STATUS

行動・特技

<p>ヒール SR. 1</p> <p>タグ 自動取得、戦闘</p> <p>タイミング メジャー 判定 なし コスト へイト 1</p> <p>対象 単体 射程 4Sq 制限 -</p> <p>対象の【HP】を【魔力】+【回復力】+3 D) 点回復する。(因果力 1)【HP】回復量に+1 0する。</p>	<p>御霊の守護 SR. 1</p> <p>タグ 自動取得、戦闘</p> <p>タイミング 常時 判定 なし コスト -</p> <p>対象 自身 射程 至近 制限 -</p> <p>あなたの【命中値】に+2する。あなたは毎ラウンドのセットアッププロセスごとに「タイミング: セットアップ」の特技1つを選び、そのへイト上昇値を-2して使用してもよい(最低0)。</p>	<p>襖ぎの障壁 SR. 1</p> <p>タグ 自動取得、戦闘、準備</p> <p>タイミング セットアップ 判定 なし コスト へイト 2</p> <p>対象 単体 射程 4Sq 制限 -</p> <p>対象に[障壁:【魔力】+【回復力】+1 5]を与える。(因果力 1) この特技で与える[障壁]の強度を+1 0する。</p>
SR.	SR.	SR.
タグ <input type="text"/>	タグ <input type="text"/>	タグ <input type="text"/>
タイミング 判定 コスト	タイミング 判定 コスト	タイミング 判定 コスト
対象 射程 制限	対象 射程 制限	対象 射程 制限
SR.	SR.	SR.
タグ <input type="text"/>	タグ <input type="text"/>	タグ <input type="text"/>
タイミング 判定 コスト	タイミング 判定 コスト	タイミング 判定 コスト
対象 射程 制限	対象 射程 制限	対象 射程 制限
SR.	SR.	SR.
タグ <input type="text"/>	タグ <input type="text"/>	タグ <input type="text"/>
タイミング 判定 コスト	タイミング 判定 コスト	タイミング 判定 コスト
対象 射程 制限	対象 射程 制限	対象 射程 制限