

**PC名**  **CR.**

種族  性別

アサシン  
**暗殺者** - 武器攻撃職 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>(クラス+職+成長)</small>	能力値 <small>(能力基本値+3)</small>	スキル	装備	技能値	スキル	装備	技能値
<b>[STR]</b>	<input type="text"/>	運動値	<input type="text"/>	( D ) 耐久値	<input type="text"/>	<input type="text"/>	( D )
<b>[DEX]</b>	<input type="text"/>	解除値	<input type="text"/>	( D ) 操作値	<input type="text"/>	<input type="text"/>	( D )
<b>[POW]</b>	<input type="text"/>	知覚値	<input type="text"/>	( D ) 交渉値	<input type="text"/>	<input type="text"/>	( D )
<b>[INT]</b>	<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	<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"/>	<input type="text"/>
防具	<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"/>	<input type="text"/>
補助 装備	<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"/>	<input type="text"/>
靴	<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"/>	<input type="text"/>
合計		<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"/>
1	2	3	4	5	6						

所持品スロット 合計スロット数: 2+

所持金

ITEM

**コネクション・ユニオン**

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

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	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	<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"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
特技	<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"/>	<input type="text"/>	初期因果力
合計	<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"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

BATTLE STATUS

**行動・特技**

**ブレイドアーティスト** SR. 1

タグ 自動取得、戦闘

タイミング 常時 判定 なし コスト -

対象 自身 射程 至近 制限 -

あなたの [命中判定] に +1 D する。

**アサシネイト** SR.

タグ 自動取得、戦闘

タイミング ダメージR 判定 なし コスト ヘイト 1

対象 単体 射程 至近 制限 シーン 1 回

コストとして3以下の【因果力】を消費する(0でもよい)。[武器攻撃]のダメージロールに+[消費した【因果力】+SR)×7]する。[CR 1 1] [~×7]ではなく、[~×1 2]となる。[CR 2 1] [~×2 0]となる。

**スウィーパー** SR. 1

タグ 自動取得、戦闘

タイミング クリンナップ 判定 自動成功 コストヘイト 1

対象 単体 射程 武器 制限 -

対象の【HP】が【[POW]×3】以下の場合、[戦闘不能]にするか「死亡」させる(あなたが選択)。この特技で対象を[戦闘不能]「死亡」にできなかった場合、ヘイト上昇値は0となる。[対象:モブ]対象の【HP】に関係なく「戦闘不能」にするか「死亡」させる(あなたが選択)。

SR.

タグ

タイミング 判定 コスト

対象 射程 制限

SR.

タグ

タイミング 判定 コスト

対象 射程 制限

SR.

タグ

タイミング 判定 コスト

対象 射程 制限

SR.

タグ

タイミング 判定 コスト

対象 射程 制限

SR.

タグ

タイミング 判定 コスト

対象 射程 制限

SR.

タグ

タイミング 判定 コスト

対象 射程 制限

SR.

タグ

タイミング 判定 コスト

対象 射程 制限

SR.

タグ

タイミング 判定 コスト

対象 射程 制限

SR.

タグ

タイミング 判定 コスト

対象 射程 制限