

PC名 **CR.**

種族 性別

エンチャント

付与術師 - 魔法攻撃職 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>(カス+敵守+成長)</small>	能力値 <small>(影+基本値+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

ITEM

コネクション・ユニオン

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

BATTLE STATUS

行動・特技

<p>アルテマギカ 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 [命中判定] に+1 Dする。</p>	<p>インフィニティフォース SR. 1</p> <p>タグ 自動取得、戦闘</p> <p>タイミング 本文 判定 なし コスト -</p> <p>対象 単体 射程 4Sq 制限 シーン1回</p> <p>対象がメインプロセスを開始した時に使用する。 対象がこのメインプロセスで行なうすべての行動のヘイト上昇値は0になる。(因果力2) 再利用可能。</p>	
SR.	SR.	SR.
タグ	タグ	タグ
タイミング	タイミング	タイミング
判定	判定	判定
コスト	コスト	コスト
対象	対象	対象
射程	射程	射程
制限	制限	制限
SR.	SR.	SR.
タグ	タグ	タグ
タイミング	タイミング	タイミング
判定	判定	判定
コスト	コスト	コスト
対象	対象	対象
射程	射程	射程
制限	制限	制限
SR.	SR.	SR.
タグ	タグ	タグ
タイミング	タイミング	タイミング
判定	判定	判定
コスト	コスト	コスト
対象	対象	対象
射程	射程	射程
制限	制限	制限