

▶ 行動

ゴールドフィンガー SR.

タグ	効果	あなたが財宝表ルールを行なった直後に使用する。そのルールに+10する。	
タイミング	本文	判定	判定なし
対象	自身	射程	至近
コスト	-	制限	シナリオ1回

SR.

タグ	効果	
タイミング	判定	
対象	射程	
コスト	制限	

SR.

タグ	効果	
タイミング	判定	
対象	射程	
コスト	制限	

SR.

タグ	効果	
タイミング	判定	
対象	射程	
コスト	制限	

SR.

タグ	効果	
タイミング	判定	
対象	射程	
コスト	制限	

SR.

タグ	効果	
タイミング	判定	
対象	射程	
コスト	制限	

ACTION

PC名 CR. 1

種族 **ドワーフ** 性別

アーキ職業 **回復職**

メイン職業 **施療神官** Lv.

サブ職業 **戦司祭**

STATUS

▶ ガイディングクリード

初期因果力

クリード名 人物タグ

信念

備考

GUIDING CREED

▶ 能力値・技能値

[STR]	能力基本値 4	能力値 1	運動値 1 + 2D	耐久値 1 + 2D	[POW]	命中値 2 + 2D
[DEX]	能力基本値 0	能力値 0	解除値 0 + 2D	操作値 0 + 2D		回避値 0 + 2D
[POW]	能力基本値 7	能力値 2	知覚値 2 + 2D	交渉値 2 + 2D		抵抗値 3 + 2D
[INT]	能力基本値 6	能力値 2	知識値 2 + 2D	解析値 2 + 2D		

FOUNDATION STATUS

▶ 装備・所持品

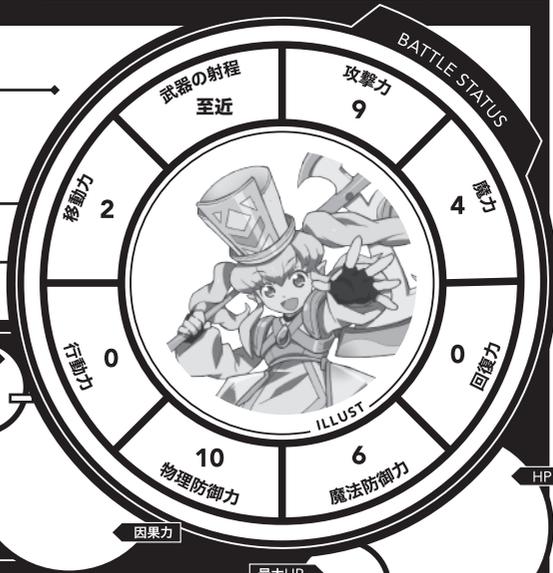
手	バトルアックス	手		防具	リングメイル	鞆	バックバック	スロット 7
補助装備1	灰の指輪	補助装備2	フェザーハット	補助装備3		所持金	0	G
冒険者セット		お好みサンドイッチ		お好みサンドイッチ				

ITEM

▶ コネクション・ユニオン

	タグ	関係	備考
	タグ	関係	備考
	タグ	関係	備考

CONNECTION-UNION



▶ 行動

ヒール SR. 1

タグ	効果	対象の [HP] を [4 + 3D] 点回復する。 [因果力1] [HP] 回復量に+10する。
タイミング	メジャー判定	判定なし
対象	単体	射程 45q
コスト	ヘイト1	制限 -

グレイス・オブ・フェイス SR. 1

タグ	効果	あなたの [命中値] に +2、[抵抗値] に+1する (計算済み)。
タイミング	常時	判定 判定なし
対象	自身	射程 至近
コスト	-	制限 -

リアクティブヒール SR. 1

タグ	効果	直前の攻撃でHPダメージを受けたキャラクターを対象とする。対象の [HP] を2D点回復する。1回の攻撃に対して1回まで使用可能。(「ヘイトストップ」この特技のヘイト上昇値を0にしてもよい)。
タイミング	ダメージ適用直後	判定 判定なし
対象	単体	射程 45q
コスト	ヘイト1	制限 ラウンド2回

ヒーリングフォージ SR. 1

タグ	[武器攻撃]	効果	[9+2D] の物理ダメージを与える。あなたから見て「対象：範囲(選択) / 射程：至近」を二次対象として [HP] を3点回復する。
タイミング	メジャー判定	対決 (命中/回避)	
対象	単体	射程 至近	
コスト	ヘイト2	制限 -	

ホーリーヒット SR. 1

タグ	効果	あなたがこのメインプロセスで行う [命中判定] に+1Dする。
タイミング	マイナー	判定 判定なし
対象	自身	射程 至近
コスト	-	制限 -

リアクティブキュア SR. 1

タグ	効果	《リアクティブヒール》《リアクティブエリアヒール》と同時に使用する。(リアクティブヒール)《リアクティブエリアヒール》の対象から直前の攻撃で受けたBSを解除する。
タイミング	行動	判定 判定なし
対象	自身	射程 至近
コスト	ヘイト1	制限 -

ACTION