

●ペルソナ使い
| 名前●所持ペルソナ
| #) 名称

: 属性 (大属性／小属性／補助属性)

1)

: 大=☐精霊、☐物理、☐神聖、☐暗黒
: 小=☐貫、☐斬、☐衝、☐熱、☐凍、☐雷
: 補=☐貫、☐斬、☐衝、☐熱、☐凍、☐雷

2)

: 大=☐精霊、☐物理、☐神聖、☐暗黒
: 小=☐貫、☐斬、☐衝、☐熱、☐凍、☐雷
: 補=☐貫、☐斬、☐衝、☐熱、☐凍、☐雷

3)

: 大=☐精霊、☐物理、☐神聖、☐暗黒
: 小=☐貫、☐斬、☐衝、☐熱、☐凍、☐雷
: 補=☐貫、☐斬、☐衝、☐熱、☐凍、☐雷

●相性

#) アルカナ種族

相性 : 大属性 : 対応種族

0) 愚者[FOOL]

: 物理 : 民霊、怪異、忍者

1) 魔術師[MAGICIAN]

: 精霊 : 幻魔、英雄、魔術師

2) 女教皇[PREAESTESS]

: 神聖 : 女神、神樹

3) 女帝[EMPERESS]

: 物理 : 地母神、鬼女

4) 皇帝[EMPEROR]

: 精霊 : 魔神、猛将

5) 教皇[HIEROPHANT]

: 神聖 : 鬼神、御霊

6) 恋人[LOVERS]

: 精霊 : 妖精、地霊、精霊

7) 戦車[CHARIOT]

: 物理 : 破壊神、狂神

8) 力[STRENGTH]

: 神聖 : 龍王、秘神、妖鬼

9) 隠者[HERMIT]

: 精霊 : 聖獣

10) 運命の輪[FORTUNE]

: 神聖 : 運命神、時間神、魔獣、珍獣

11) 正義[JUSTICE]

: 物理 : 軍神、妖鳥

12) 吊された男[HANGEDMAN]

: 暗黒 : 堕天使、業魔

13) 死神[DEATH]

: 暗黒 : 死神、悪霊、屍鬼

14) 節制[TEMPERANCE]

: 物理 : 神獣、凶鳥

15) 悪魔[DEVIL]

: 暗黒 : 魔王、幽鬼、外道

16) 塔[TOWER]

: 暗黒 : 邪神、妖獣

17) 星[STAR]

: 精霊 : 妖魔、邪鬼

18) 月[MOON]

: 暗黒 : 月神、夜魔、妖樹

19) 太陽[SUN]

: 精霊 : 太陽神、炎神、霊鳥、威霊

20) 審判[JUDGMENT]

: 神聖 : 大天使、天使

21) 世界[WORLD]

: 物理 : 龍神、豊穰神、邪龍

◆表 : 相性段階表

●メモ

#) 相性 : 記号 : 相性修正

1) 専用 : ☆ : +3

2) 最適 : ◎ : +2

3) 良好 : ○ : +1

4) 普通 : — : ±0

5) 劣悪 : △ : -1

6) 最悪 : × : 降魔不可

●基本設定										アルカナ種族：											
名称：																					
●大属性																					
#) 大属性		： 恩恵										： 制約									
<input type="checkbox"/> 1) 精霊[Elemental]		： 《魔攻》 1 L V										： 必ず 《魔攻》 ≥ 《物攻》 となること									
<input type="checkbox"/> 2) 物理[Physical]		： 《物攻》 1 L V										： 必ず 《物攻》 ≥ 《魔攻》 となること									
<input type="checkbox"/> 3) 神聖[Holylight]		： 《回復》 1 L V										： 《劣化》 には割り振れない									
<input type="checkbox"/> 4) 暗黒[Evildark]		： 《劣化》 1 L V										： 《回復》 には割り振れない									
●小属性／補助属性											●属性防御性能										
#) 属性		： 小		： 補		： 特殊効果				： <性能>ダメージ修正(コスト)											
1) 貫通[貫]		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		： 出血 (追加で負傷 1 点)				： < > ()											
2) 斬撃[斬]		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		： 激痛 (追加で疲労 1 点)				： < > ()											
3) 衝撃[衝]		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		： 転倒 (転倒する)				： < > ()											
4) 熱核[熱]		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		： 火傷 (追加で負傷 1 点)				： < > ()											
5) 凍結[凍]		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		： 凍傷 (追加で疲労 1 点)				： < > ()											
6) 雷撃[雷]		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		： 感電 (次の能動行動不能)				： < > ()											
※特殊効果：ダブルアップで攻撃命中時の追加効果：											性能コスト合計 = ()										
●Pコスト																					
Pコスト = P L V + 相性修正 + 属性防御性能によるPコスト修正 + その他修正																					
●レベル											●設定など										
ペルソナレベル (P L V) :																					
レベル :		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									
ゲージ :		—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									
※テンポラリー／パーマネント・エフェクトはキャラクターと同様にゲージにチェック／レベル低下で使用可能。																					
●ペルソナのスキル																					
#) スキル		： L V		： 備考																	
1) 《物攻》		：		： 物理攻撃を行う。攻撃属性 = <input type="checkbox"/> [貫]、 <input type="checkbox"/> [斬]、 <input type="checkbox"/> [衝]																	
2) 《物防》		：		： 物理攻撃を防御する。																	
3) 《魔攻》		：		： 魔法攻撃を行う。攻撃属性 = <input type="checkbox"/> [熱]、 <input type="checkbox"/> [凍]、 <input type="checkbox"/> [雷]																	
4) 《魔防》		：		： 魔法攻撃を防御する。																	
5) 《強化》		：		： 指定したスキルを使用する次の判定の達成値に + S L V。																	
6) 《劣化》		：		： 指定したスキルを使用する次の判定の達成値に - S L V。																	
7) 《回復》		：		： 1 レベル毎にLPなら 1 点、SPなら 2 点回復できる。																	
8) 《移動》		：		： 移動力に + S L V する。																	
9) 《探知》		：		： S L V × 1km 以内の指定地点、半径 S L V × 3m を遠隔透視。																	