

●基本設定

名称： _____ アルカナ種族： _____

●大属性

- #) 大属性 : 恩恵 : 制約
- ☐ 1) 精霊[Elemental] : 《魔攻》1LV : 必ず《魔攻》 \geq 《物攻》となること
- ☐ 2) 物理[Physical] : 《物攻》1LV : 必ず《物攻》 \geq 《魔攻》となること
- ☐ 3) 神聖[Holylight] : 《回復》1LV : 《劣化》には割り振れない
- ☐ 4) 暗黒[Evildark] : 《劣化》1LV : 《回復》には割り振れない

●小属性／補助属性

- #) 属性 : 小 : 補 : 特殊効果
- 1) 貫通[貫] : ☐ : ☐ : 出血 (追加で負傷1点) : ()
- 2) 斬撃[斬] : ☐ : ☐ : 激痛 (追加で疲労1点) : ()
- 3) 衝撃[衝] : ☐ : ☐ : 転倒 (転倒する) : ()
- 4) 熱核[熱] : ☐ : ☐ : 火傷 (追加で負傷1点) : ()
- 5) 凍結[凍] : ☐ : ☐ : 凍傷 (追加で疲労1点) : ()
- 6) 雷撃[雷] : ☐ : ☐ : 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 = ()

●属性防御性能

- <性能>ダメージ修正(コスト)
- ()
- ()
- ()
- ()
- ()
- ()

●Pコスト

Pコスト = PLV + 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

ペルソナレベル (PLV) : _____

レベル : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ゲージ : - ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

●設定など

※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 : LV : 備考
- 1) 《物攻》 : _____ : 物理攻撃を行う。攻撃属性 = ☐[貫]、☐[斬]、☐[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 = ☐[熱]、☐[凍]、☐[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 +SLV。
- 6) 《劣化》 : _____ : 指定したスキルを使用する次の判定の達成値に -SLV。
- 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 +SLVする。
- 9) 《探知》 : _____ : SLV \times 1km以内の指定地点、半径SLV \times 3mを遠隔透視。

●基本設定	
名称：	アルカナ種族：
●大属性	
#) 大属性	: 恩恵 : 制約
<input type="checkbox"/> 1) 精霊[Elemental]	: 《魔攻》1LV: 必ず《魔攻》 \geq 《物攻》となること
<input type="checkbox"/> 2) 物理[Physical]	: 《物攻》1LV: 必ず《物攻》 \geq 《魔攻》となること
<input type="checkbox"/> 3) 神聖[Holylight]	: 《回復》1LV: 《劣化》には割り振れない
<input type="checkbox"/> 4) 暗黒[Evildark]	: 《劣化》1LV: 《回復》には割り振れない
●小属性／補助属性	
#) 属性	: 小 : 補 : 特殊効果
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=()	
●属性防御性能	
性能ダメージ修正(コスト)	
性能コスト = PLV + 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	
ペルソナレベル (PLV):	
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"/> <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。	
●設定など	
●ペルソナのスキル	
#) スキル	: LV : 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+SLV。
6) 《劣化》	: : 指定したスキルを使用する次の判定の達成値に-SLV。
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+SLVする。
9) 《探知》	: : SLV \times 1km以内の指定地点、半径SLV \times 3mを遠隔透視。