

Character's name			
Player's name			
Species	人間	CL	1
Class	FS	/	WR

Status

	特典の効果
種族特典	常時C値-1(下限値:16) 集中判定を1度振り直せる。
クラス特典A	命中判定のC値-1 F値+1 炎氷耐性+3
クラス特典B	【敏捷】+1

	名称	SL	種別	タイミング	対象	射程	判定値	代償	コスト	効果
自	起死回生	★	自	オート	自身	なし	自動	6BP	0	判定直後出目を両方9にする。 対決側C値20固定。戦闘外は4BP。
1	ファイアフォース	3	なし	常時	自身	なし				炎スキルダメージ+9 炎光耐性+9
1	ウィンドフォース	4	なし	常時	自身	なし				風スキルダメージ+12 【敏捷】+2
1	ミラクルフォース	5	なし	常時	自身	なし				命中クリティカル時、与えるダメージ+30 命中C値-1（下限値：14）
1	エアフロート	2	なし	サブ	単体	0-1	自動	5MP	2	12カウントの間、対象は不動を受けず、回避判定達成値+3 敏捷+6
1	火炎閃	4	近	メイン	単体	0-1	近接	4MP	9	炎属性攻撃。与えるダメージ+16 命中C値-1（下限値：14）
1	セカンドチャンス	2	支	オート	自身	なし	自動	2MP	2	振り直し。戦闘外では使用毎にF値+4 (Max14) 1判定2回

攻撃がクリティカルした場合、与えるダメージに+30

理想BP構成:[6,5,4,3,2,1]

攻撃	命中	射程	範囲	コスト	属性	基礎ダメージ	備考
通常攻撃	10	0-1	単体	10	風	55+2D10	5MP支払って、射程0-2にすることが可能。
火炎閃	10	0-1	単体	9	炎	92+2D10	命中C値15

Character's name			
Player's name			
Species	天使	CL	1
Class	OK	/	YM

Status

	特典の効果
種族特典	封印・不動無効。判定をクリティカルした時、MPを7点回復。
クラス特典A	NBPの感情を消費した場合、HPを $[(N \times 5) + 5]$ 点回復し、MPをN点回復する。
クラス特典B	光闇耐性+2 常時F値-1(下限値:4)

	名称	SL	種別	タイミング	対象	射程	判定値	代償	コスト	効果
自	祝福	★	自	オート	[単]	0-5	自動	2BP	0	カウント開始時使用。対象のスキル使用回数を1回回復する。
1	ショットフォース	4	なし	常時	自身	なし				【射撃】+2【物攻】+4
1	七宝石の導き	4	なし	常時	自身	なし				「宝」スキル2種取得可。【物攻】【魔攻】+8
1	チャージング	1	なし	サブ	自身	なし	自動	2MP	2	次メインスキップ。次スキルのコスト-2 連続1回まで使用可
1	エメラルドスピア	7	射,宝	メイン	各1	0-2	射撃	10MP	11	風属性攻撃:与えるダメージ+28 この攻撃の回避F値は[1D10+4]
1	トパーズレイ	3	宝	オート	単体	0-3	自動	4MP	2	クリティカルでもファンブルでもない判定を振り直す。1メイン1回 1セッション3回
1	セカンドチャンス	1	支	オート	自身	なし	自動	2MP	2	振り直し。戦闘外では使用毎にF値+4 (Max14) 1判定1回

備考	
----	--

理想BP構成:[5,5,4,3,2,2]

...DysTopiA...

Character's name			
Player's name			
Species	悪魔	CL	1
Class	AS	/	AS

Status

	特典の効果
種族特典	「種別：魔」のスキルによるBS付与無効 通常攻撃のコスト-1
クラス特典A	サブアクションとオートスキルの代償に-1MP（下限値：1MP）（適用済）
クラス特典B	なし

備考	
----	--

理想BP構成:[7.5.4.3.1.1]

...DysTopiA...

DysTopiA

S-Character Sheet

Character's name

Player's name

Species

Class

妖精

CL1

TE / TE

	名称	SL	種別	射程	コスト	属性	効果		
武器	ジュエルスタッフ	—	魔法	0-3	(3)→9	近	通常攻撃ダメージ+25		
	名称	効果		所持している消費アイテム					
防具	マジカルコート			ブレスウォーター	×	2	ウォームオイル	×	1
アクセサリA	水晶の指輪	【精神力】+2 (適用済)		スリープガード	×	1	解呪符	×	1
アクセサリB	カイヤナイト	【魔攻】+2 (適用済)		パラライズガード	×	1	オールマイティア	×	1
アクセサリC	フェザーブーツ	【敏捷】+1 (適用済)		護符	×	1			×

Status												
近接	8	敏捷	9	耐性	近	15	基本能力値					
					遠	14	肉体	集中	反射	知識	幸運	
					炎	13	8	9	6	8	10	
					氷	6						
					水	23	命中C値	18	回避C値	18	調査C値	18
					雷	-2	命中F値	5	回避F値	5	調査F値	5
					風	19	移動コスト	サブ	3	感情の合計値		21
					土	13		メイン	8	上限		
抵抗	8	精神	52		光	3						
					闇	2						

	特典の効果
種族特典	サブアクションで、サブアクションのスキルを2つ使用できる。
クラス特典A	「種別:支」のスキル代償-1MP 炎水風土耐性+3 (適用済)
クラス特典B	なし

	名称	SL	種別	タイミング	対象	射程	判定値	代償	コスト	効果
自	マナシールド	★	自	サブ	N体	0-2	自動	NBP	0	〈近〉〈遠〉以外の属性を[N+2]個指定し、20C間、その属性D-38
1	テトラフォース	3	なし	常時	自身	なし				炎水風土ダメージ+6、炎水風土耐性+3
1	専攻属性	7	なし	常時	自身	なし				水or風属性スキル攻撃時、達成値+2ダメージ+14
1	レインボーアーチ	0	支	サブ	本文	なし	自動	7MP	1	味方1体と敵1体を選択し、敵は20カウント間、射程無視して選択可能。
1	マナサポート	2	支	サブ	単体	0-2	自動	5MP	2	対象の次の行動手番中、全判定達成値に+4する。
1	コールスピリッツ	7	魔	メイン	単体	3-4	魔術	9MP	11	水: 4D6+28+魔攻 凍結付与 or 風: 4D6+28+魔攻 疲労付与
1	セカンドチャンス	1	支	オート	自身	なし	自動	1MP	2	振り直し。戦闘外では使用毎にF値+4 (Max14) 1判定1回

備考

水・土のスキルによる攻撃の命中達成値+2

1回のサブアクションでサブスキルを2つ使用できる。

理想BP構成:[5,5,4,4,2,1]

攻撃	命中	射程	範囲	コスト	属性	基礎ダメージ	備考
通常攻撃	10	0-1	単体	(3)→9	近	55	
コールスピリッツ(水)	12	3-4	単体	11	水	4D6+78	命中対象に凍結付与。
コールスピリッツ(風)	12	3-4	単体	11	風	4D6+78	命中対象に疲労付与。

Character's name			
Player's name			
Species	鳥人	CL	1
Class	AB	/	LS

Status

	特典の効果
種族特典	行動順決定での【敏捷】に+3 移動コスト-1
クラス特典A	封印無効。【耐久力】+3 【精神力】+1（修正済）
クラス特典B	自身の攻撃前に1D10を振る。その出目が3か4のとき、攻撃対象の全耐性を0としてダメージを算出する。

	名称	SL	種別	タイミング	対象	射程	判定値	代償	コスト	効果
自	ソニックムーブ	★	自	オート	自身	なし	自動	3BP	0	カウント開始時に使用。即座に行動手番を迎える。
1	タフネスフォース	3	なし	常時	自身	なし				【耐久力】+30
1	アトミックフォース	1	なし	常時	自身	なし				「0-2」攻撃ダメージ+2 炎光無スキルダメージ+2
1	縮地	3	なし	サブ	自身	なし	自動	6MP	2	自身を味方エリア内の任意のマスに配置する。1戦闘5回
1	アトミックバスター	10	近,射	メイン	単体	0-2	近接	7MP	(2)→9	炎属性攻撃:与えるダメージ+70 攻撃後、1マス後退する。
1	ロングレンジカバー	0	なし	ダメロ	単体	0-1	自動	4MP	2	ダメロ前使用。ダメージを代わりに受ける。 1メインアクション2回
1	セカンドチャンス	3	支	オート	自身	なし	自動	2MP	2	振り直し。戦闘外では使用毎にF値+4 (Max14) 1判定3回

行動順決定での【敏捷】:15
 戦闘で最初の攻撃によって与えるダメージに+15する。

...DysTopiA...