

DysTopiA

S-Character Sheet

Character's name

Player's name

Species

Class

竜人

CL1

EE / LS

	名称	SL	種別	射程	コスト	属性	効果		
武器	対物ライフル	—	射撃	0-4	11	遠	サブで移動した場合、メインで攻撃不可。		
	名称	効果		所持している消費アイテム					
防具	マジックインバネス			ブレスウォーター	×	3	エナジードリンクX	×	1
アクセサリA	フェザーブーツ	【敏捷】+1(適用済)		スリープガード	×	1	アンチストーン	×	1
アクセサリB				護符	×	1			×
アクセサリC				解呪符	×	1			×

Status												
近接	7	敏捷	3	耐性	近	16	基本能力値					
射撃	9	物攻	56		遠	13	肉体	集中	反射	知識	幸運	
					炎	17	13	7	6	10	5	
回避	3	魔攻	21		氷	16						
					水	2	命中C値	18	回避C値	18	調査C値	18
魔術	7	耐久	188		雷	51	命中F値	8	回避F値	8	調査F値	8
					風	15	移動コスト	サブ	3	感情の合計値		21
抵抗	8	精神	32		土	19		メイン	8	上限		
				光	14							
				闇	2							

	特典の効果
種族特典	常時F値+3(適用済) KB(X)を受けるとき、1D10を振り7以下なら無効にする。
クラス特典A	麻痺無効 1セッションに1回判定を振り直すことができる。
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	ドラゴンフォース	★	自	スタート	自身	なし	自動	NBP	0	戦闘中、与えるダメージに+[(N×2)+2]する。
1	エレクトロフォース	4	なし	常時	自身	なし				雷スキルダメージ+12 雷光耐性+12
1	レーザーフォース	4	なし	常時	自身	なし				光スキルダメージ+12
1	加護属性	3	なし	常時	自身	なし				加護属性:雷 雷耐性+24 雷属性攻撃ダメージ+18
1	スパークレーザ	5	X,射	メイン	単体	0-4	射撃	6MP	12	雷光属性攻撃 与えるダメージ+25 命中達成値+1 麻痺付与。
1	カラーチェンジ	3	なし	ダメロ	単体	0-2	自動	4MP	1	近or射攻撃のダメージロールで使用可。雷属性に変更しダメージ+[(3D6+3)]
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										
サブアクションで移動した場合、メインアクションで攻撃不可。					攻撃時、1D10を振り、出目が3か4のとき、対象の耐性を0にする。					
ドラゴンフォースで戦闘中ダメージ増加可能。					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	9	0-4	単体	11	遠	56+2D10+α	α:ドラゴンフォースの増加分			
スパークレーザ	10	0-4	単体	12	雷光	123+2D10+α	麻痺付与 α:ドラゴンフォースの増加分			

DysTopiA

S-Character Sheet

Character's name

Player's name

Species

Class

獣人

CL

1

FC / TA

	名称	SL	種別	射程	コスト	属性	効果
武器	マジック砲 -MC2-	—	射撃	3-4	10	遠	スキルで武器使用した場合、与えるダメージ+5
	名称	効果	所持している消費アイテム				
防具	カモフラージュセット		エナジードリンク	×	1		×
アクセサリA	フェザーブーツ	【敏捷】+1（適用済）	ブレスウォーター	×	3		×
アクセサリB	ポインター	【射撃】+1（適用済）	パラライズガード	×	1		×
アクセサリC	なし		オールマイティア	×	1		×

Status

近接	8	敏捷	23	耐性	近	17	基本能力値					
射撃	10	物攻	40		遠	13	肉体	集中	反射	知識	幸運	
					炎	-7	9	5	20	5	7	
回避	8(10)	魔攻	17		氷	10						
					水	5	命中C値	18	回避C値	17	調査C値	18
魔術	8	耐久	162		雷	0	命中F値	5	回避F値	3	調査F値	5
					風	7	移動コスト	サブ	3	感情の合計値 上限		21
抵抗	4	精神	36		土	15	メイン	8				
				光	2							
				闇	2							

	特典の効果
種族特典	「判定値：【近接値】」の攻撃の回避判定の達成値+2 反射判定と回避判定のC値-1 F値3固定。
クラス特典A	氷水雷風土耐性+2 凍結無効。
クラス特典B	サブアクションでアイテムを使用した場合でも、サブアクションのスキル使用可。

Skill

	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	ワイルドラッシュ	★	自	オート	自動	なし	自動	6BP	0	行動手番後、追加メインアクションを得て攻撃を行う。このときコストに-5する。
1	ビーストセンス	5	なし	常時	自身	なし				反射+5 物攻+5 敏捷+5
1	スケーティング	5	なし	スタート	自身	なし	自動	10MP	0	戦闘中、敏捷+10 回避+2（初期カウント決定前に使用可能）
1	神速	0	なし	サブ	自身	なし	自動	6MP	2	次行動手番で与えるダメージ+20
1	氷針撃	9	射	メイン	単体	0-4	射撃	7MP	10	氷属性攻撃：与えるダメージ+45
1	ミラクルドッジ	0	なし	オート	自身	なし	自動	6BP	0	残感情1つで回避直前使用。クリティカルにし、10カウント間 回避自動クリティカル
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											
「判定値：【近接値】」の攻撃に対する回避達成値+2						サブアクションでアイテム使用后、サブアクションスキルを使用可能。					
反射判定のC値-1（C値17）F値3固定						理想BP構成：[6,6,4,2,2,1]					
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	3-4	単体	10	遠	40+2D10（+20）	〇内は《神速》を使用した場合				
氷針撃	10	0-4	単体	10	氷	85+2D10（+20）	〇内は《神速》を使用した場合				

DysTopiA S-Character Sheet	Character's name			
	Player's name			
	Species	魔法人形	CL	1
	Class	VC	/	VM

	名称	SL	種別	射程	コスト	属性	効果		
武器	魔法剣	—	魔法	0-3	12	近	スキルによらない武器攻撃ダメージ+30		
	名称	効果		所持している消費アイテム					
防具	ハーフアーマー			医療キット	×	2	解毒剤	×	1
アクセサリA	命の結晶	回復量+5(適用済)		ブレスウォーター	×	1	解呪符	×	1
アクセサリB	なし			ウームオイル	×	1	アンチストーン	×	1
アクセサリC	なし			ライフセーバー	×	1			×

Status											
近接	7	敏捷	11	耐性	近	15	基本能力値				
					遠	9	肉体	集中	反射	知識	幸運
					炎	26	5	10	6	10	10
					氷	26					
					水	26					
					雷	26					
					風	16					
					土	11					
光	12										
闇	12										
射撃	6	物攻	29								
回避	6	魔攻	49								
魔術	10	耐久	81								
抵抗	7	精神	68								
					命中C値	18	回避C値	18	調査C値	18	
					命中F値	5	回避F値	5	調査F値	5	
					移動コスト	サブ	3	感情の合計値		21	
						メイン	8	上限			

	特典の効果
種族特典	「種別:魔」の攻撃によって受けるダメージ-13
クラス特典A	【精神力】+2(適用済) 脱力無効
クラス特典B	「種別:回」のスキルで自身のHPが回復した場合、1マス移動可能。

	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	エナジーバースト	★	自	スタート	自身	なし	自動	5BP	0	カウント開始時に使用。次判定達成値+10 与えるダメージ+49 終了時HP0。
1	ヒールフォース	0	なし	常時	自身	なし				「種別:回」スキルの回復量+8、代償に-0MP(下限値:2MP)
1	ヴァイタルフォース	6	なし	常時	自身	なし				サブで「回」スキル使用時、与D+24
1	プレゼントエナジー	9	回	サブ	単体	0-4	自動	11MP	2	対象のHP75点回復。その後、対象が受けているBSを1つ解除する。
1	グラビティサポート	2	支	オート	単体	0-2	自動	7MP	1	対象の判定直後使用。達成値+[2D6-4] 1メインアクション1回
1	メディカルサポート	2	支	オート	単体	0-1	自動	4MP	4	同意対象の判定振り直し。対象HP+20 1判定1回 1セッション2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										
「種別:魔」の攻撃によって受けるダメージ-13					プレゼントエナジーの回復量:75点固定					
「種別:回」のスキルで自身のHPが回復した場合、1マス移動可能。					理想BP構成:[5,5,5,3,2,1]					
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	0-3	単体	12	近	79(+24)	()内は《プレゼントエナジー》を使用した場合。			

Character's name			
Player's name			
Species	妖怪	CL	1
Class	EE	/	EE

Status

	特典の効果
種族特典	判定の1or2の出目の1つを3にする。感情の合計値上限20
クラス特典A	麻痺無効 1セッションに1回判定を振り直すことができる。
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	妖力波	★	自	オート	単体	0-4	自動	2BP	3	出目17以下の判定の低い方の出目をにする。その後振り直し等不可。
1	エレクトロフォース	8	なし	常時	自身	なし				雷スキルダメージ+24 雷光耐性+24
1	マジックフォース	4	なし	常時	自身	なし				【魔術】+2【魔攻】+4
1	固有妖力	2	なし	常時	自身	なし				土光闇耐性+4 【幸運】【耐久力】【敏捷】+2【抵抗】+1
1	エレクトロバリア	0	防	サブ	自身	なし	自動	10MP	3	2カウント間、あらゆる効果によってもダメージを受けない。
1	ライトニングカノン	5	秘	メイン	各1	0-3	魔術	18MP	(3)→7	雷:5D6+50 攻撃命中対象に麻痺を付与。
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:[5,5,4,3,3,1]

...DysTopiA...

DysTopiA

S-Character Sheet

Character's name

Player's name

Species

Class

虫人

CL

1

WT / YM

	名称	SL	種別	射程	コスト	属性	効果
武器	業物：漆黒	—	近接	0-1	10	闇	特殊効果なし
	名称	効果		所持している消費アイテム			
防具	フェアリーローブ			スカイフルーツ	×	3	×
アクセサリA	防塵ゴーグル			ブレスウォーター	×	2	×
アクセサリB	重力石	【近接】+1（適用済）		オールマイティア	×	1	×
アクセサリC	バトルメガネ	【回避】+1（適用済）			×		×

Status

近接	9	敏捷	9	耐性	近	11	基本能力値					
射撃	8	物攻	48		遠	11	肉体	集中	反射	知識	幸運	
回避	9	魔攻	16		炎	-9	11	6	11	6	7	
魔術	8	耐久	193		氷	3						
抵抗	6	精神	43		水	6	命中C値	19	回避C値	17	調査C値	18
					雷	-2	命中F値	4	回避F値	4	調査F値	4
					風	-4	移動コスト	サブ	3	感情の合計値		20
					土	-5		メイン	8	上限		
					光	-6						
					闇	30						

	特典の効果
種族特典	1セッション1回、HPが0になるとき、直ちにHPを1にする。花毒(X)を受けるとき1D10を振り6以下なら無効にする。
クラス特典A	戦闘開始から12カウント終了時までダメージを受けない。
クラス特典B	光闇耐性+2 常時F値-1（下限値：4）

Skill

	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	タクタイルムーブ	★	自	オート	自身	なし	自動	2BP	0	回避判定直前使用。達成値+4 回避に成功した場合、次の命中達成値+4
1	陰証力波	6	なし	常時	自身	なし				光闇orYMスキルダメージ+6D6 闇耐性+6 SL>陽証SLで 陰陽属性：闇
1	タフネスフォース	3	なし	常時	自身	なし				【耐久力】+30
1	式神召喚：陰	5	支	オート	単体	0-4	自動	4MP	0	自分以外の命中判定前に使用 達成値-4 ダメージ+36 1戦闘3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
1	九字斬	3	近	メイン	単体	0-1	近接	7MP	9	闇属性攻撃：与えるダメージ+12
1	ロングレンジカバー	0	なし	ダメロ	単体	0-0	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

備考	
----	--

戦闘開始から12カウント終了時までダメージを受けない。
1セッション1回、HPが0になるとき、直ちにHPを1にする。理想BP構成：[5,4,4,4,2,2]

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	9	0-1	単体	10	闇	48+2D10	
九字斬	9	0-1	単体	9	闇	60+6D6+2D10	