

Darkside Telling Battle

•はじめに

本システムは、現代社会の闇に生きる異能者と、その生き様を語ることを目的としたゲームです。
カッコいい、あるいは哀愁の漂う設定をお互いに投げ合い、異能者の生き様を掘り下げると同時に、
異能者を取り巻く様々な事件の解決を目的とします。

•世界観

ほぼ現代日本と同じです。しかしこの世界には一般には知られざる異能者や異種族、そしてそれに
まつわる事件が存在します。詳細は決まっていません。各々カッコいい世界観を想像し、設定と
合わせて投げ合ってください。

•ダークサイドテリング

全てのキャラクターには、背負っている背景があります。本作では背景を6つの項目にわけています。
出自・覚醒・経験・表の顔・裏の顔・関連人物の6項目です。
プレイヤーはこの項目全ての第一段階の設定を自由に決めることができます。
段階は最大で6まであり、第二段階以降の設定は他キャラクターから語られることによって明らかにな
っていきます。この語るという動作を、システム上で『テリング』と呼称します。

•テリング

テリングには「追加」と「紐づけ」の二種類があります。
テリングは1シーンに1回まで行えます。
ただし「追加」は1シーンに1回までしか行えません。
テリングを行ったキャラクターはAPを3点得ます。

•テリング;追加

他キャラクターの背景一つを指定し、矛盾のない範囲で設定を追加します。1つの背景に対し行える
追加は5回までです。追加された場合、次の段階の設定が生えるものとします。

•テリング;紐づけ

他キャラクターの設定一つを指定し、矛盾のない範囲でその設定に、任意のキャラクターを関連付け
ます。1つの設定に対し、1人のキャラクターが紐づけを行える回数は1回までです。
紐づける任意のキャラクターは全く新しいキャラクターでも構いません。

•アイテムテリング

キャラクターの持つアイテムに対してもテリングは行えます。項目は1つしかなく、初期段階は1となり
ます。最大段階は6です。追加と紐づけを行えますが、BPは得られません。

•「それは勘弁してくれ」

テリングによって設定の追加や設定への紐づけが行われる際、語られた内容を受け入れられない
場合、テリングを行われた側のPLは「それは勘弁してくれ」と言うことで、内容を拒否出来ます。
「それは勘弁してくれ」を行った場合、テリングを行った側と受けた側双方のAPを2点減らします。
またテリングは行われなかった扱いとなるため、APを3点獲得することも出来ません。

Darkside Telling Battle

・設定とBP

設定はその数によってBPというポイントになります。設定段階が1段階上がるごとに、そのキャラクターはBPを1点得ます。

キャラクター作成時に決まっている設定は、背景6項目のそれぞれ第一段階までなので、6つとなります。よって初期BPは6点となり、最大BPは36点となります。

・BPの用途

消費BP	タイミング	対象	効果
技による	技による	自身	BP代償の技の使用に必要
1点	オート	自身	バッドステータス1つを解除する
1点	サブ	自身	1～3マス前に移動する
2点	オート	自身	判定直後に使用可能。出目を4下げる。1回の判定に1回まで可
2点	サブ	自身	APを10点回復する
3点	防御	自身	攻撃タイミングの技の判定を行い、成功した場合ダメージを0にする
3点	いつでも	自身	自身のカウント位置を1に変更する
4点	いつでも	自身	自身のHPを全回復する
4点	オート	自身	技1つの使用回数を回復する
5点	オート	自身	自身が戦闘不能になった直後のみ使用可能。戦闘不能を解除し、HPとAPを5点分回復する。
6点	オート	自身	任意の技に『真』の文字を追加する。 効果は、軽減不可・威力倍・回避不可・代償無効の付与。
特殊	特殊	自身	フィールドの限界点を通過するごとにBPを1点失う

・判定

本作はD20を用いた下方ロールによって判定を行います。

判定値以下の出目が出た場合は成功。それ以外は失敗となります。

成功した場合、判定値と出目の差が達成値となります。達成値が高いほど、より良い成功をしたという扱いになります。

判定値÷10(↓)をクリティカル値(以下C値)とし、C値以下の出目で成功した場合、クリティカルとなります。クリティカルは大成功として扱います。戦闘技のクリティカルは技威力に+C値×2D6の修正が入ります。

判定の出目が20だった場合、フェンブルとなります。フェンブルは大失敗として扱います。

判定値が20以上あったとしても自動的に失敗となります。

・判定の対決

対決を挑む側を能動、受ける側を受動として扱います。

達成値を比べ、高い方を対決の勝者とします。同値の場合、受動側を優先します。

・技の対象の段階 指定マスは全て射程内である必要がある。

単体→射程内2体→射程内3体→射程内4体→射程内5体→各マス全

1マス全→隣接2マス全→隣接3マス全→隣接4マス全→隣接5マス全→各マス全

各マス1→各マス2→各マス3→各マス4→各マス5→各マス全

※1マス全と各マス1の技は、対象-1段階の効果が付与された場合、単体となる。

※単体の技は、対象-1段階の効果が付与された場合、対象0体となる。

Darkside Telling Battle

・戦闘ルール

戦闘では、フィールドの限界点に近いキャラクターから順に行動します。
行動順が回ってきたキャラクターは、サブアクション1回、メインアクション1回の順で行動を行えます。
行動が終わったキャラクターは、サブアクションとメインアクションで行った行動のコスト分だけ、
駒を前に進めます。キャラクターの行動が終わったら、次に限界点に最も近いキャラクターが行動順を
迎えます。限界点を越えたキャラクターはAPを10点回復します。

・初期配置

戦闘開始時にD12を振り、その出目に対応した場所にキャラクターは配置されます。

・技の成功判定

一部の技を除き、技には発動のための判定があります。判定に成功した技は、効果を発揮します
攻撃技も同様であり、判定に成功した技は、回避を行われない限り命中します。

・防御タイミング

攻撃技の判定に成功した場合、攻撃者以外の全てのキャラクターに1回の防御タイミングが発生します。
防御タイミングでは、防御タイミングの技の使用が行えます。この際、ダメージを受けないキャラクターに
対し軽減技を使用することは出来ません。また被攻撃者は防御技の代わりに回避を行うことが出来ます。

・回避

1D6を振り、出目の分だけ駒を前に進めることが出来ます。駒が技の射程外になった場合、
技不成立として、技の効果を受けません。

・限界点の逆流

行動を行ったキャラクターが、コストの処理後に同マスにいる場合、限界点の逆流が起きます。
逆回りで、限界点に近いキャラクターを参照します。

・戦闘の終了

戦闘不能などにより戦意のあるキャラクターがいなくなった場合、戦闘終了となります。

・戦闘不能

HP・AP・BPのいずれかがゼロになったキャラクターは戦闘不能となり、一切の技の使用や行動が
行えなくなります。戦闘不能状態では、HP・AP・BPの回復や新たに獲得することは出来なくなります。

・バッドステータス一覧

BS名	解除方法	効果
火傷	限界点通過	技の使用ごとに2点のダメージを負う
拘束	限界点通過	回避行動が不能になる
麻痺	限界点通過	技の判定値-5
石化	限界点通過	コスト4以下の技が使用不能になる
封印	限界点通過	コスト5以上の技が使用不能になる
呪い	技・アイテム	全ての技の威力を-3する
凍結	技・アイテム	技の代償が倍になる
毒	技・アイテム	限界点通過ごとに5点のダメージを負う

Darkside Telling Battle

•キャラクターメイキング

1. 初期パラメータの決定

HPの初期値と最大値は20です。APの初期値は5です。BPの初期値は6です。

APの最大値は20です。BPの最大値は36です。

2. バトルスタイルの決定

6つのバトルスタイルのうち、メインスタイルとサブスタイルを選びます。メインサブ両方同じスタイルを選ぶことも可能です。その場合をトゥルービルドと呼びます。

スタイルにより、技命名使用可能文字プール(以下文字プール)が決定されます。

3. 種族の選択

8つの種族のうちから、2つを選びます。1つの種族から文字を3つ選び、文字プールに加えます。

2つ種族を選ぶ際に、同じ種族を選択することも可能です。その場合を純血と呼びます。

2つ違う種族を選んだ場合は、それぞれの特徴を併せ持ったキャラクターとなります

例:機械+人間=サイボーグ

4. 属性の選択

8つある属性から1つを選びます。選んだ属性の6文字が文字プールに追加されます。

5. 戦闘技の構築

文字プールの文字とコモン文字を組み合わせ、あなただけの戦闘技を構築します。

初期作成時に使用出来る文字数は10文字となります。一つの技の最大文字数は5文字までとなります。

6. 汎用技の構築

6つの汎用技を構築します。

それぞれ一般判定技能に相当し、最初から1文字埋まっています。文字を足すことで効果を付け加え、あなただけの一般判定技能を作ってください。

汎用技に使用する文字数は埋まっている分を除き、5文字までとします。最大文字数は3文字となります。文字プールは戦闘技のものと共通となります。

7. アイテムの取得

アイテムを1つ取得します。アイテムの第一段階設定を決めます。

8. 背景の決定

キャラクターの設定、背景項目の第一段階を決めます。好きに決めてください。

Darkside Telling Battle

・戦闘技術文字リスト バトルスタイル 1/1

スタイル:【ドライブソーダー】 メイン文字:剣・斬 サブ文字:剣 トゥルー文字:裂

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
剣	攻撃	メイン	単体	2	15	1	AP3	4	攻撃を行う
斬	攻撃	メイン	単体	2	15	5	AP4	8	攻撃を行う
裂	攻撃	メイン	各マス1	4	14	4	BP1	6	攻撃を行う

スタイル:【モータルシールド】 メイン文字:盾・壁 サブ文字:盾 トゥルー文字:打

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
盾	カバー	判定直後	単体	2	15	1	AP2	5	ダメージを肩代わりし、威力点軽減
壁	カバー	対象宣言時	単体	4	13	6	BP1	1	攻撃対象を自身にし、威力分軽減
打	攻撃	メイン	単体	1	14	6	AP3	10	攻撃を行う

スタイル:【アウトーマギウス】 メイン文字:術・砲 サブ文字:術 トゥルー文字:蘇

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
術	攻撃	メイン	単体	4	15	2	AP2	5	攻撃を行う
砲	攻撃	メイン	1マス	3	12	4	AP4	10	攻撃を行う
蘇	回復	メイン	単体	1	12	2	BP1	1	戦闘不能を解除し、HPを威力分回復

スタイル:【オーラグラップル】 メイン文字:拳・打 サブ文字:拳 トゥルー文字:波

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
拳	攻撃	メイン	単体	0	15	0	AP0	N	攻撃を行う。N=技の文字数
打	攻撃	メイン	単体	1	14	6	AP3	10	攻撃を行う
波	攻撃	メイン	各マス1	3	13	5	BP1	8	攻撃を行う

スタイル:【リライブヒーラー】 メイン文字:癒・蘇 サブ文字:癒 トゥルー文字:壁

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
癒	回復	サブ	単体	3	16	2	AP0	2	HPを威力×2点回復し、BS1つ解除
蘇	回復	メイン	単体	1	12	2	BP1	1	戦闘不能を解除し、HPを威力分回復
壁	軽減	対象宣言時	単体	4	13	6	BP1	1	攻撃対象を自身にし、威力分軽減

スタイル:【デモンズバレット】 メイン文字:弾・波 サブ文字:弾 トゥルー文字:砲

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
弾	攻撃	メイン	単体	5	18	1	AP3	1	攻撃を行う
波	攻撃	メイン	各マス1	3	13	6	BP1	8	攻撃を行う
砲	攻撃	メイン	1マス	3	12	4	AP4	10	攻撃を行う

Darkside Telling Battle

・戦闘技術文字リスト 種族1/2

種族【人間】 ハーフの場合:種別:純血以外から3つ 純血の場合:6つ全部

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
貫	強化	なし	+0	+0	+3	+0	+AP2	+2	技に左記の修正
腕	増強	判定直後	単体	2	15	2	AP1	2	ダメージを威力分増加する
脚	攻撃	メイン	2体	2	15	3	AP3	5	攻撃を行う
眼	妨害	判定直後	単体	3	15	2	AP3	4	対象の出目を威力÷2(↓)分上昇
感	純/支援	判定直後	単体	3	15	2	AP3	4	対象の出目を威力÷2(↓)分減少
跳	純/移動	防御直前	自身	0	16	1	AP2	6	威力÷2(↓)マス移動する

種族【魔神】 ハーフの場合:純血以外から3つ 純血の場合:6つ全部

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
魔	強化	なし	+0	+1	+3	+0	+BP1	+6	技に左記の修正
爪	増強	判定直後	単体	2	14	3	AP3	3	ダメージを威力分増加する
牙	攻撃	メイン	2体	1	15	3	AP4	8	攻撃を行う
鱗	軽減	防御	自身	0	15	1	AP2	2	威力分ダメージを軽減する
滅	純血/ 強化	なし	+0	+1	-1	+2	+AP4	+N	HPの半分を失う。Nは失ったHPと等しい。この技はシーン1回のみ使用可能
獄	純/強化	なし	+0	+1	+2	+1	+BP1	+0	与えたダメージの半分をだけHP回復

種族【妖異】 ハーフの場合:純血以外から3つ 純血の場合:6つ全部

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
妖	強化	なし	+1段階	+0	+2	+0	+AP5	+1	技に左記の修正
怪	妨害	判定直後	単体	3	15	1	AP4	4	対象の出目を威力÷2(↓)分上昇
異	強化	なし	+0	+3	+3	+0	+AP3	-2	技に左記の修正
尾	増強	判定直後	単体	2	16	1	AP5	3	ダメージを威力分増加する
触	純/強化	なし	+0	-1	-1	+4	+AP1	+4	任意のBS1つを与える効果を付与
羽	純/移動	サブ	2体	0	15	1	AP2	4	同意した対象を威力÷2(↓)マス移動

種族【精霊】 ハーフの場合:純血以外から3つ 純血の場合:6つ全部

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
霊	強化	なし	+1段階	+1	+1	+1	+AP4	+2	技に左記の修正
心	強化	なし	+0	+1	+3	+3	+AP2	+4	技に左記の修正
合	増強	判定直後	単体	3	14	4	AP5	3	ダメージを威力分増加する
理	支援	判定直後	単体	3	15	2	AP4	2	対象の出目を威力÷2(↓)分減少
祈	純/バフ	サブ	2体	3	15	3	AP4	5	対象の被ダメージを威力分軽減 使用者が限界点を超えるまで持続
禱	純/バフ	メイン	1マス	3	14	3	AP3	3	対象の技一つの威力を威力分上昇 使用者が限界点を超えるまで持続

Darkside Telling Battle

・戦闘技術文字リスト 種族2/2

種族【神仏】 ハーフの場合:純血以外から3つ 純血の場合:6つ全部

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
天	強化	なし	+2段階	+2	+0	+0	+BP1	+6	技に左記の修正
神	強化	なし	+0	-1	+1	+2	-AP2	+2	技に左記の修正
罰	妨害	判定直後	単体	3	15	2	AP4	4	対象の出目を威力÷2(↓)上昇
罪	増強	判定直後	単体	3	15	3	AP4	3	ダメージを威力分増加する
審	純血/ デバフ	サブ	1マス	3	15	5	BP1	5	対象の被ダメージを威力分増加 使用者が限界点を超えるまで持続
判	純/攻撃	メイン	5体	5	5	12	BP5	15	攻撃を行う

種族【機械】 ハーフの場合:純血以外から3つ 純血の場合:6つ全部

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
機	強化	なし	+0	+2	+4	+0	+AP6	+2	技に左記の修正
鋼	強化	なし	+0	-1	-2	+0	+AP1	+5	技に左記の修正
銃	攻撃	メイン	単体	4	15	1	AP5	3	攻撃を行う
鉄	軽減	防御	2体	0	16	2	AP1	1	威力分ダメージを減少
装	純/バフ	サブ	2体	2	15	2	AP3	1	対象の技一つの判定値を威力分上昇 使用者が限界点を超えるまで持続
填	純/道具	メイン	単体	2	13	1	BP1	1	対象の持つアイテムの使用回数を回復 1シーンに威力÷3(↑)回まで使用可能

種族【幻獣】 ハーフの場合:純血以外から3つ 純血の場合:6つ全部

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
龍	強化	なし	-1	+2	+2	+3	+BP1	+6	技に左記の修正
蟲	強化	なし	+2段階	-1	+2	+0	+AP4	+2	技に左記の修正
棘	増強	判定直後	単体	2	15	4	AP4	3	威力分ダメージを上昇
喰	軽減	防御	自身	0	15	0	AP6	2	威力分ダメージを軽減し、 軽減分だけHPを回復する。
巨	純/カバー	判定直後	2体	2	14	2	AP5	2	ダメージを肩代わりし、威力点軽減
虚	純/移動	サブ	2体	4	14	0	BPN	0	対象同士の位置を入れ替える N=5-威力(最低1)

種族【異星生命】 ハーフの場合:種別:純血以外から3つ 純血の場合:6つ全部

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
星	支援	判定直後	2体	2	14	5	AP5	4	対象の出目を威力÷2(↓)分減少
宙	移動	サブ	単体	3	15	3	AP3	4	対象を威力÷2(↓)マス移動
月	強化	なし	+0	-1	+2	+0	+AP4	+3	技に左記の修正
空	強化	なし	+1段階	+2	-2	+2	+AP4	+2	技に左記の修正
銀	純/強化	なし	+0	+2	+2	+5	+APO	+0	技に左記の修正
崩	純/攻撃	メイン	2体	2	14	6	BP2	N	攻撃を行う。N=技の文字数×2

Darkside Telling Battle

・戦闘技用文字リスト 属性1/2

【火属性】 氷属性軽減貫通 水属性軽減に対し威力半減 風属性との双属性化で威力1.5倍

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
火	強化	なし	+0	+0	+2	+0	+AP1	+1	技に左記の修正&火属性化
炎	強化	なし	+0	+0	+0	+0	+AP1	+3	技に左記の修正&火属性化
熱	強化	なし	+0	+1	+0	+0	+AP1	+2	技に左記の修正&火属性化
燃	強化	なし	+1段階	+0	+0	+0	+AP1	+2	技に左記の修正&火属性化
焼	強化	なし	+0	+0	+1	+0	+AP1	+1	技にBS火傷を付与&火属性化
熾	強化	なし	+1段階	+2	+2	+3	+BP1	+4	技にBS火傷を付与&火属性化

【水属性】 火属性軽減貫通 雷属性軽減に対し威力半減 地属性との双属性化で威力1.5倍

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
水	強化	なし	+1段階	+0	+1	+0	+AP1	+1	技に左記の修正&水属性化
雨	強化	なし	+0	+1	+0	+0	+AP1	+2	技に左記の修正&水属性化
海	強化	なし	+1段階	+1	+0	+0	+AP1	+0	技に左記の修正&水属性化
潮	強化	なし	+1段階	+0	+2	+0	+AP1	+0	技に左記の修正&水属性化
滴	強化	なし	+0	+1	+1	+0	+AP1	+0	技にBS拘束を付与&水属性化
雫	強化	なし	+3段階	+2	+2	+3	+BP1	+2	技にBS拘束を付与&水属性化

【雷属性】 水属性軽減貫通 地属性軽減に対し威力半減 氷属性との双属性化で威力1.5倍

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
雷	強化	なし	+0	+1	+0	+0	+AP1	+2	技に左記の修正&雷属性化
電	強化	なし	+0	+1	+1	+0	+AP1	+1	技に左記の修正&雷属性化
磁	強化	なし	+0	+3	+0	+0	+AP1	+0	技に左記の修正&雷属性化
球	強化	なし	+1段階	+1	+1	+0	+AP1	+0	技に左記の修正&雷属性化
粒	強化	なし	+0	+1	+0	+0	+AP1	+1	技にBS麻痺を付与&雷属性化
導	強化	なし	+1段階	+4	+2	+3	+BP1	+2	技にBS麻痺を付与&雷属性化

【地属性】 雷属性軽減貫通 風属性軽減に対し威力半減 水属性との双属性化で威力1.5倍

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
地	強化	なし	+1段階	+0	+0	+0	+AP1	+2	技に左記の修正&地属性化
石	強化	なし	+0	+0	+1	+0	+AP1	+2	技に左記の修正&地属性化
花	強化	なし	+0	+2	+0	+0	+AP1	+1	技に左記の修正&地属性化
山	強化	なし	+1段階	+0	+1	+0	+AP1	+1	技に左記の修正&地属性化
岩	強化	なし	+1段階	+0	+0	+0	+AP1	+1	技にBS石化を付与&地属性化
樹	強化	なし	+2段階	+2	+2	+3	+BP1	+3	技にBS石化を付与&地属性化

Darkside Telling Battle

・戦闘技用文字リスト 属性2/2

【風属性】 地属性軽減貫通 氷属性軽減に対し威力半減 火属性との双属性化で威力1.5倍

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
風	強化	なし	+0	+0	+3	+0	+AP1	+0	技に左記の修正&風属性化
旋	強化	なし	+0	+0	+2	+0	+AP1	+1	技に左記の修正&風属性化
疾	強化	なし	+0	+2	+1	+0	+AP1	+0	技に左記の修正&風属性化
音	強化	なし	+1段階	+0	+2	+0	+AP1	+0	技に左記の修正&風属性化
衝	強化	なし	+0	+1	+1	+0	+AP1	+0	技にBS封印を付与&風属性化
嵐	強化	なし	+1段階	+2	+4	+3	+BP1	+2	技にBS封印を付与&風属性化

【氷属性】 風属性軽減貫通 火属性軽減に対し威力半減 雷属性との双属性化で威力1.5倍

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
氷	強化	なし	+0	+1	+1	+0	+AP1	+1	技に左記の修正&氷属性化
凍	強化	なし	+0	+1	+0	+0	+AP1	+2	技に左記の修正&氷属性化
冷	強化	なし	+0	+2	+0	+0	+AP1	+1	技に左記の修正&氷属性化
雪	強化	なし	+1段階	+1	+0	+0	+AP1	+1	技に左記の修正&氷属性化
寒	強化	なし	+0	+1	+0	+0	+AP1	+1	技にBS凍結を付与&氷属性化
結	強化	なし	+1段階	+3	+2	+3	+BP1	+3	技にBS凍結を付与&氷属性化

【光属性】 闇属性軽減貫通 光と闇以外の属性軽減に対し威力半減 闇属性との双属性化で威力2倍

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
光	強化	なし	+0	+1	+1	+0	+AP1	+1	技に左記の修正&光属性化
陽	強化	なし	+0	+0	+1	+0	+AP1	+2	技に左記の修正&光属性化
明	強化	なし	+0	+2	+0	+0	+AP1	+1	技に左記の修正&光属性化
目	強化	なし	+1段階	+1	+1	+0	+AP1	+0	技に左記の修正&光属性化
白	強化	なし	+0	+1	+1	+0	+AP1	+0	技にBS1つ回復を付与&光属性化
聖	強化	なし	+1段階	+3	+2	+3	+BP1	+3	技にBS1つ回復を付与&光属性化

【闇属性】 光と闇以外の属性軽減半減 光属性軽減に対し威力0倍 光属性との双属性化で威力2倍

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
闇	強化	なし	+0	+0	+0	+0	+AP1	+4	技に左記の修正&闇属性化
陰	強化	なし	+0	+0	+4	+0	+AP1	+0	技に左記の修正&闇属性化
暗	強化	なし	+0	+4	+0	+0	+AP1	+0	技に左記の修正&闇属性化
夜	強化	なし	+2段階	+0	+0	+0	+AP1	+0	技に左記の修正&闇属性化
黒	強化	なし	+1段階	+1	+1	+0	+AP1	+1	技にBS呪いを付与&闇属性化
邪	強化	なし	+2段階	+4	+4	+4	+BP1	+4	技にBS呪いを付与&闇属性化

Darkside Telling Battle

・戦闘技用文字リスト コモン1/3

【コモン・威力系】

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
力	強化	なし	+0	+0	+0	+1	+AP2	+2	技に左記の修正
猛	強化	なし	+0	+0	+0	+1	+AP4	+3	技に左記の修正
烈	強化	なし	+0	+0	+0	+1	+AP6	+4	技に左記の修正
強	強化	なし	+0	-1	+0	+3	+AP10	+5	技に左記の修正
剛	強化	なし	+0	-1	+0	+3	+BP1	+5	技に左記の修正
究	強化	なし	+1段階	-1	+0	+3	+BP2	+10	技に左記の修正

【コモン・射程系】

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
速	強化	なし	+0	+2	+0	+1	+AP2	+0	技に左記の修正
激	強化	なし	+0	+3	+0	+1	+AP4	+0	技に左記の修正
延	強化	なし	+0	+4	+0	+1	+AP6	+0	技に左記の修正
高	強化	なし	+0	+5	-1	+3	+AP10	+0	技に左記の修正
長	強化	なし	+0	+5	-1	+3	+BP1	+0	技に左記の修正
超	強化	なし	+1段階	+10	-1	+3	+BP2	+0	技に左記の修正

【コモン・判定値系】

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
鋭	強化	なし	+0	+0	+2	+1	+AP2	+0	技に左記の修正
射	強化	なし	+0	+0	+3	+1	+AP4	+0	技に左記の修正
業	強化	なし	+0	+0	+4	+1	+AP6	+0	技に左記の修正
殺	強化	なし	-1段階	+0	+5	+3	+AP10	+0	技に左記の修正
王	強化	なし	-1段階	+0	+5	+3	+BP1	+0	技に左記の修正
極	強化	なし	-1段階	+0	+10	+3	+BP2	+5	技に左記の修正

【コモン・対象系】

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
刹	強化	なし	単体化	+0	+0	+1	+AP2	+N×2	N=技にある対象+X段階の合計値
百	強化	なし	+1段階	+0	+0	+1	+AP4	+0	技に左記の修正
千	強化	なし	+1段階	+1	+1	+1	+AP6	+0	技に左記の修正
万	強化	なし	+2段階	+0	+0	+3	+AP10	-2	技に左記の修正
兆	強化	なし	+2段階	+0	+0	+3	+BP1	-2	技に左記の修正
零	強化	なし	+3段階	+1	+1	+3	+BP2	-2	技に左記の修正

Darkside Telling Battle

・戦闘技術文字リスト コモン2/3

【コモン・コスト系】 ±はセッション開始時に+か-かを選択。いずれのパラメータも下限は0である。

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
軽	強化	なし	+0	+0	+0	+0	-AP2	-2	技に左記の修正
改	強化	なし	+0	-1	-1	+0	-AP4	-2	技に左記の修正
式	強化	なし	+0	-2	-2	+0	-AP8	-2	技に左記の修正
呪	強化	なし	+0	+0	+0	±2	+AP4	+0	技に左記の修正
永	強化	なし	+0	+0	+0	±4	+AP6	+0	技に左記の修正
禁	強化	なし	+0	+0	+0	±6	+AP8	+0	技に左記の修正

【コモン・バフ/回復系】

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
活	バフ	サブ	単体	2	15	2	AP3	2	次行動の最初の技威力を威力分上昇
陣	バフ	サブ	単体	2	15	2	AP3	2	次の被ダメージ1回を威力分軽減
界	バフ	サブ	単体	2	15	2	AP3	2	次の判定の出目を威力÷2(↓)減少
生	回復	サブ	単体	2	15	2	AP3	2	威力分HPを回復し、BS1つを解除
命	回復	サブ	単体	2	15	2	HP半分	N	威力分HP回復。N=残りHP点
身	バフ	サブ	単体	2	15	2	AP3	0	次の被ダメージを肩代わりする

【コモン・デバフ/BS系】

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
鎖	デバフ	サブ	単体	2	12	3	AP4	2	対象を威力÷2(↓)マス移動させる
捕	デバフ	サブ	単体	2	15	3	AP4	2	対象の次の移動を-威力マスする
縛	強化	なし	+0	+0	+0	+1	+AP2	+1	BS拘束を与える
毒	強化	なし	+0	+0	+0	+1	+AP2	+1	BS毒を与える
痺	強化	なし	+0	+0	+0	+1	+AP2	+1	BS麻痺を与える
封	強化	なし	+0	+0	+0	+1	+AP2	+1	BS封印を与える

【コモン・移動系】

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
動	移動	サブ	自身	0	15	1	AP2	2	威力マス移動する
走	移動	メイン	自身	0	15	1	AP2	2	威力×2マス移動する
瞬	移動	防御	自身	0	15	1	AP2	2	威力÷2(↓)マス移動する
飛	移動	サブ	単体	2	15	3	AP4	2	威力÷2(↓)マス移動。味方のみ有効
行	移動	メイン	単体	2	15	3	AP4	2	威力マス移動。味方のみ有効
移	移動	防御	単体	2	15	3	AP4	2	威力÷2(↓)マス移動。味方のみ有効

Darkside Telling Battle

・戦闘技術文字リスト コモン3/3

【コモン・振り直し系】

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
変 転	振り 直し	判定直後	自身	0	自動 成功	2	BP1	なし	判定を振りなおす。 この技は固定二文字技である。
確 変 転	振り 直し	判定直後	単体	6	自動 成功	2	BP1	なし	判定を振りなおす。 この技は固定三文字技である。

【コモン・支援/妨害系】

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
支 調	支援	判定直後	単体	3	15	2	AP5	3	判定の出目を威力÷3(↓)減少
操	支援	判定直前	単体	3	15	2	AP5	3	技の射程を威力÷3(↓)分上昇する
妨	支援	判定直前	単体	3	15	2	AP5	3	技の対象を+威力÷3(↓)段階する
妨	妨害	判定直後	単体	3	15	2	AP5	3	判定の出目を威力÷3(↓)上昇
棺	妨害	判定直後	単体	3	15	0	AP10	3	技の射程を威力÷3(↓)減少する
害	妨害	判定直後	単体	3	15	0	AP10	3	技の対象を-威力÷3(↓)段階する

【コモン・増強系】

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
流 舞	増強	判定直後	単体	2	15	2	AP3	1	ダメージを威力分上昇
撃	増強	判定直後	単体	2	15	0	AP5	2	ダメージを威力分上昇させ、コストの半分(↓)を肩代わりする。
法	増強	判定直後	単体	2	15	2	AP0	2	ダメージを威力分上昇させ、代償の半分(↓)を肩代わりする。
破	増強	判定直前	単体	2	15	1	AP5	2	ダメージを威力分上昇させ、技の射程を1上昇する
戒	増強	判定直前	単体	2	15	1	AP5	2	ダメージを威力分上昇させ、技の対象を+1段階する
戒	増強	判定直後	単体	2	15	12	HP全て	N	ダメージを威力分上昇。N=現在HP

【コモン・軽減系】

	種別	タイミング	対象	射程	判定値	コスト	代償	威力	効果
守	カバー	判定直後	単体	2	15	1	AP4	2	ダメージを肩代わりし、威力分軽減
耐	軽減	防御	自身	0	15	2	AP2	2	ダメージを威力分軽減
護	軽減	防御	単体	2	15	2	AP4	2	ダメージを威力分軽減
防	軽減	防御	1マス	2	15	2	AP5	2	ダメージを威力分軽減
硬	軽減	防御	各マス1	2	15	2	AP5	2	ダメージを威力分軽減
吸	軽減	防御	単体	2	15	6	BP1	5	ダメージを威力分軽減し、軽減分だけ自身のHPを回復

Darkside Telling Battle

・一般判定用文字リスト 1/4

基本文字

	判定値	効果
体	10	力や体力による判定を行う
器	10	器用さによる判定を行う
知	10	知識や思考力による判定を行う
精	10	精神力による判定を行う
運	10	運の良さによる判定を行う
財	10	金銭や社会的地位による判定を行う

リスト(プールは戦闘用と共用)

	スタイル/種族	指定	修正	効果
剣	ドライブソーダー	体のみ	+6	刀剣類の鑑定が行える
斬	ドライブソーダー	体・精	+5	切り傷や斬撃痕から技量の評価を行える
裂	ドライブソーダー	体・器	+5	建物サイズまでの物品を真っ二つにすることが出来る
盾	モータルシールド	器のみ	+6	盾を作り出し、自動車の衝突程度の衝撃なら緩和出来る
壁	MS・RH	器・運	+5	壁を作り出せる
打	MS・OG	器・精	+5	打撃痕から技量の評価が行える
術	アウターマギウス	知のみ	+6	学問分野における専門書呼び出せる
砲	AM・DB	知・財	+5	手に持てるサイズまでの物品を遠くに飛ばすことが出来る
蘇	AM・RH	知・運	+5	24時間以内に死亡した生き物を蘇生させられる
拳	オーラグラップル	器のみ	+6	格闘技や拳法の鑑定が行える
波	OG・DB	器・財	+5	建物サイズまでの物品を破壊出来る
癒	リライブヒーラー	運のみ	+6	命に関わらない範囲の傷や病気を治療する
弾	デモンズバレット	財のみ	+6	見える範囲の箇所に、石や金属片などをぶつけることが出来る
貫	人間	器のみ	+3	単純な作りの機械などを分解する
腕	人間	器のみ	+3	単純な作りの道具を修復する
脚	人間	器のみ	+3	シーンから退場する
眼	人間	器のみ	+3	変装などを見破る
感	人間	器・運	+3	隠された手掛かりに気付く
跳	人間	器・体	+3	短時間だけ空を飛べる
魔	魔神	体のみ	+3	非異能者を周囲から遠ざける
爪	魔神	体のみ	+3	通常物質であれば破壊出来る
牙	魔神	体のみ	+3	牙のある動物と会話できる
鱗	魔神	体のみ	+3	溶岩の中や真空中でも活動出来る
滅	魔神	体・精	+3	手で持てるサイズの物品一つを消滅させる
獄	魔神	体・器	+3	建物一つを地面に沈める。あるいは沈めた建物を出現させる
妖	妖異	精のみ	+3	キャラクター1人に任意の夢をみせる
怪	妖異	精のみ	+3	キャラクター1人に人間大程度の幻をみせる
異	妖異	精のみ	+3	任意の姿に化ける。体積が大幅に変わる変身は出来ない
尾	妖異	精のみ	+3	尻尾のある動物と会話出来る
触	妖異	精・知	+3	見えない範囲にある物品の形状がわかる
羽	妖異	精・体	+3	空を飛べる

Darkside Telling Battle

・一般判定用文字リスト 2/4

	種族/属性	指定	修正	効果
霊	精霊	運のみ	+3	場所や物品に宿った思念を読み取ることが出来る
心	精霊	運のみ	+3	キャラクター1人が嘘をついているかわかる
合	精霊	運のみ	+3	キャラクター1人の居る距離と方角がわかる
理	精霊	運のみ	+3	植物と会話できる
祈	精霊	運・財	+3	キャラクター1人に任意の情報1つを信じ込ませる
禱	精霊	運・精	+3	壁や床をすり抜けて移動出来る
天	神仏	知のみ	+3	自身の登場していないシーンで起きたことを知覚する
神	神仏	知のみ	+3	そのシーンに登場する
罰	神仏	知のみ	+3	異能者以外のキャラクターに社会的制裁を下す
罪	神仏	知のみ	+3	キャラクター1人の社会的制裁を解除する
審	神仏	知・運	+3	キャラクター1人の犯した罪1つがわかる
判	神仏	知・精	+3	あらゆる言語を理解し、使用出来る
機	機械	財のみ	+3	機械一つを自由に操れる
鋼	機械	財のみ	+3	金属製の物品一つ、あるいは建物一つを破壊する
銃	機械	財のみ	+3	一般的な銃器を1つ作り出す
鉄	機械	財のみ	+3	鉄を用いて任意の道具あるいは建物1つを作り出す
装	機械	財・体	+3	壊れている機械を修理する
填	機械	財・器	+3	手に持てるサイズの物品の精巧なコピーを作成する
龍	幻獣	運のみ	+3	空中と水中を100Km/h程度で自由に移動出来る。水中で呼吸も可能
蟲	幻獣	運のみ	+3	昆虫や節足動物と会話が可能になる。簡単な命令を実行させることも可能
棘	幻獣	運のみ	+3	シーンに非能力者は近づけない空間を作り出す
喰	幻獣	運のみ	+3	建物サイズまでの物品を食べて消滅させることが出来る
巨	幻獣	運・財	+3	建物サイズまで巨大化できる。巨大化時に姿を任意に変更してもよい
虚	幻獣	運・精	+3	霧を発生させる。霧に紛れてシーンから退場することも出来る
星	異星生命	器のみ	+3	UFOを所持している。音速で隠密飛行可能な住居である
宙	異星生命	器のみ	+3	建物サイズまでの任意の範囲を無重力状態に出来る
月	異星生命	器のみ	+3	月光の下でのみ、情報1つを視界内任意のキャラクターに信じ込ませる
空	異星生命	器のみ	+3	ワープポイントを設置する。ポイントまで瞬時に移動出来るようになる
銀	異星生命	器・財	+3	電子機器一つを完全な制御下に置く
崩	異星生命	器・精	+3	人の記憶と身体を改造し、配下に置く。使用前に牛を攫う必要がある
火	火属性	体のみ	+3	掌に火を灯し、光源として利用できる。可燃物に着火することも可能
炎	火属性	体のみ	+3	建物サイズまでの物を燃やして消滅させる
熱	火属性	体のみ	+3	周囲が温くなる。物も乾かせる
燃	火属性	体のみ	+3	任意の可燃物までの距離と方角がわかる
焼	火属性	体のみ	+3	燃えている炎の温度を調整することができる
熾	火属性	体のみ	+3	燃えている炎を長時間持続させることが出来る
水	水属性	知のみ	+3	自身の体積と同程度の真水を手から生み出す
雨	水属性	知のみ	+3	雨を降らせる
海	水属性	知のみ	+3	塩分を含んだ水(および水との混合液)までの距離と方角がわかる
潮	水属性	知のみ	+3	水を動かし流れを作る
滴	水属性	知のみ	+3	水以外の液体を動かせる
雫	水属性	知のみ	+3	水とその他との混合液体から、水のみを抽出出来る

Darkside Telling Battle

・一般判定用文字リスト 3/4

	属性	指定	修正	効果
雷	雷属性	器のみ	+3	雷雨を呼ぶ。高い建物などに雷を落とすことができる
電	雷属性	器のみ	+3	電源のない機械や施設などに、電源を供給できる
磁	雷属性	器のみ	+3	電子機器一つを自由に操作する
球	雷属性	器のみ	+3	自身を電気化し、電線などを移動出来る
粒	雷属性	器のみ	+3	生身であっても、ラジオやテレビなどの送受信や携帯回線の使用が出来る
導	雷属性	器のみ	+3	機器や施設への送電を止めることができる
地	地属性	財のみ	+3	地中に潜り、自由に移動することができる
石	地属性	財のみ	+3	宝石や貴金属を作り出すことができる
花	地属性	財のみ	+3	植物と会話することができる
山	地属性	財のみ	+3	土や岩を集めて壁や建物などを作り出すことができる
岩	地属性	財のみ	+3	生き物や手物品を石化する。異能者には効果がない
樹	地属性	財のみ	+3	植物の成長を操る。成長の方向をある程度操ることも出来る
風	風属性	運のみ	+3	風を起こすことができる。人間程度ならば風で飛ばすことも可能
旋	風属性	運のみ	+3	風圧で物を両断する。建物サイズの物まで真つ二つに出来る
疾	風属性	運のみ	+3	風に乗って移動する。移動速度は100km/h程度
音	風属性	運のみ	+3	任意の音と任意の大きさで鳴らすことができる
衝	風属性	運のみ	+3	音に反対音波をぶつけて相殺する。任意の音を消すことができる
嵐	風属性	運のみ	+3	天候を嵐にする。警報と避難指示が出る程度の嵐を起こせる
氷	氷属性	精のみ	+3	氷を生み出す。真水の氷であり、自身と同程度の体積まで出せる
凍	氷属性	精のみ	+3	建物サイズの物品を完全に凍結させる
冷	氷属性	精のみ	+3	手に持てるサイズの物品を、常温以下の任意の温度で維持出来る
雪	氷属性	精のみ	+3	雪を降らせる。最大で真冬の新潟程度の積雪を起こせる
寒	氷属性	精のみ	+3	自身含む任意のキャラクターを、寒さによる影響を受けなくする
結	氷属性	精のみ	+3	急速に冷却することで物品を壊す。手持ちサイズの物品を完全粉碎する
光	光属性	体のみ	+3	光を屈折させ、任意の像を描くことができる
陽	光属性	器のみ	+3	天候を晴れに変える。夜であっても太陽が出る
明	光属性	知のみ	+3	光源を設置し、明るくすることができる
日	光属性	精のみ	+3	赤外線や紫外線を視認し、操作出来るようになる
白	光属性	財のみ	+3	鏡の中を移動できるようになる
聖	光属性	運のみ	+3	自身を光に変え、光速で移動できる
闇	闇属性	体のみ	+3	手持ちサイズの物品かキャラクター1人を透明化し、視認できなくする
陰	闇属性	器のみ	+3	影に潜り、その中を移動出来るようになる
暗	闇属性	知のみ	+3	視界内にある光源の発光を止めることができる
夜	闇属性	精のみ	+3	昼間であっても太陽が消え、夜になる
黒	闇属性	財のみ	+3	暗闇であっても周囲を視認することができる
邪	闇属性	運のみ	+3	建物サイズまでの物品を、自分の影の中に収納できるようになる

Darkside Telling Battle

・一般判定用文字リスト 4/4

	コモン文字	指定	修正	効果
力	コモン	体のみ	+6	特殊効果なし
猛	コモン	体のみ	+5	特殊効果なし
烈	コモン	体のみ	+4	特殊効果なし
強	コモン	体のみ	+3	特殊効果なし
剛	コモン	体のみ	+2	特殊効果なし
究	コモン	体のみ	+1	特殊効果なし
速	コモン	器のみ	+6	特殊効果なし
激	コモン	器のみ	+5	特殊効果なし
延	コモン	器のみ	+4	特殊効果なし
高	コモン	器のみ	+3	特殊効果なし
長	コモン	器のみ	+2	特殊効果なし
超	コモン	器のみ	+1	特殊効果なし
鋭	コモン	知のみ	+6	特殊効果なし
射	コモン	知のみ	+5	特殊効果なし
業	コモン	知のみ	+4	特殊効果なし
殺	コモン	知のみ	+3	特殊効果なし
王	コモン	知のみ	+2	特殊効果なし
極	コモン	知のみ	+1	特殊効果なし
刹	コモン	財のみ	+6	特殊効果なし
百	コモン	財のみ	+5	特殊効果なし
千	コモン	財のみ	+4	特殊効果なし
万	コモン	財のみ	+3	特殊効果なし
兆	コモン	財のみ	+2	特殊効果なし
零	コモン	財のみ	+1	特殊効果なし
軽	コモン	運のみ	+6	特殊効果なし
改	コモン	運のみ	+5	特殊効果なし
式	コモン	運のみ	+4	特殊効果なし
呪	コモン	運のみ	+3	特殊効果なし
永	コモン	運のみ	+2	特殊効果なし
禁	コモン	運のみ	+1	特殊効果なし
活	コモン	精のみ	+6	特殊効果なし
陣	コモン	精のみ	+5	特殊効果なし
界	コモン	精のみ	+4	特殊効果なし
生	コモン	精のみ	+3	特殊効果なし
命	コモン	精のみ	+2	特殊効果なし
身	コモン	精のみ	+1	特殊効果なし

Darkside Telling Battle

・アイテム

アイテムは、そのキャラクターを象徴するような、特徴的な道具です。

各キャラクターはアイテムを一つだけ所持できます。具体的にどのような物かは自由となります。

アイテムには、以下の効果のうち1つ選んで使用時の効果を決めることが出来ます。

アイテムの効果は、シーンに1回まで使用出来ます。

テリングにより、アイテムの使用時効果を足すことが出来ます。

アイテムの使用回数は効果ごとにカウントします。いずれも対象単体/射程0/判定は自動成功、となります。

効果名	タイミング	効果
HP回復	サブ	HPを5点回復する
AP回復	サブ	APを10点回復する。シナリオ1回。技の効果により使用回数が回復しない
BP回復	サブ	BPを2点回復する。シナリオ1回。技に効果により使用回数が回復しない
火傷回復	サブ	火傷状態を治す
拘束回復	サブ	拘束状態を治す
麻痺回復	サブ	麻痺状態を治す
石化回復	サブ	石化状態を治す
封印回復	サブ	封印状態を治す
呪い回復	サブ	呪い状態を治す
毒回復	サブ	毒状態を治す
戦闘不能回復	サブ	戦闘不能を回復しHPを1点にする。技の効果により使用回数が回復しない
ダメージ減少	防御	ダメージを3点軽減する
ダメージ増加	判定直後	ダメージを3点増加する
火傷付与	判定直後	ダメージに火傷を付与する
拘束付与	判定直後	ダメージに拘束を付与する
麻痺付与	判定直後	ダメージに麻痺を付与する
石化付与	判定直後	ダメージに石化を付与する
封印付与	判定直後	ダメージに封印を付与する
呪い付与	判定直後	ダメージに呪いを付与する
カバーリング	判定直後	ダメージを肩代わりする
アシスタンス	判定直後	判定の出目を-2する。シナリオ1回まで使用可能
プリヴェント	判定直後	判定の出目を+2する。シナリオ1回まで使用可能
セカチャン	判定直後	判定を振りなおす。シナリオ1回まで使用可能

Darkside Telling Battle キャラクターシート

キャラクター名 _____

プレイヤー名 _____

スタイル: _____ 種族: _____ 属性: _____

背景1: 出自 _____

背景2: 覚醒 _____

背景3: 経験 _____

背景4: 表の顔 _____

背景5: 裏の顔 _____

背景6: 関連人物 _____



体	判定値:	特殊効果:
器	判定値:	特殊効果:
知	判定値:	特殊効果:
精	判定値:	特殊効果:
運	判定値:	特殊効果:
財	判定値:	特殊効果:

<input type="checkbox"/>	効果:	判定値:									
種別:	タイミング:	対象:	射程:	コスト:	代償:	威力:					

<input type="checkbox"/>	効果:	判定値:									
種別:	タイミング:	対象:	射程:	コスト:	代償:	威力:					

<input type="checkbox"/>	効果:	判定値:									
種別:	タイミング:	対象:	射程:	コスト:	代償:	威力:					

<input type="checkbox"/>	効果:	判定値:									
種別:	タイミング:	対象:	射程:	コスト:	代償:	威力:					

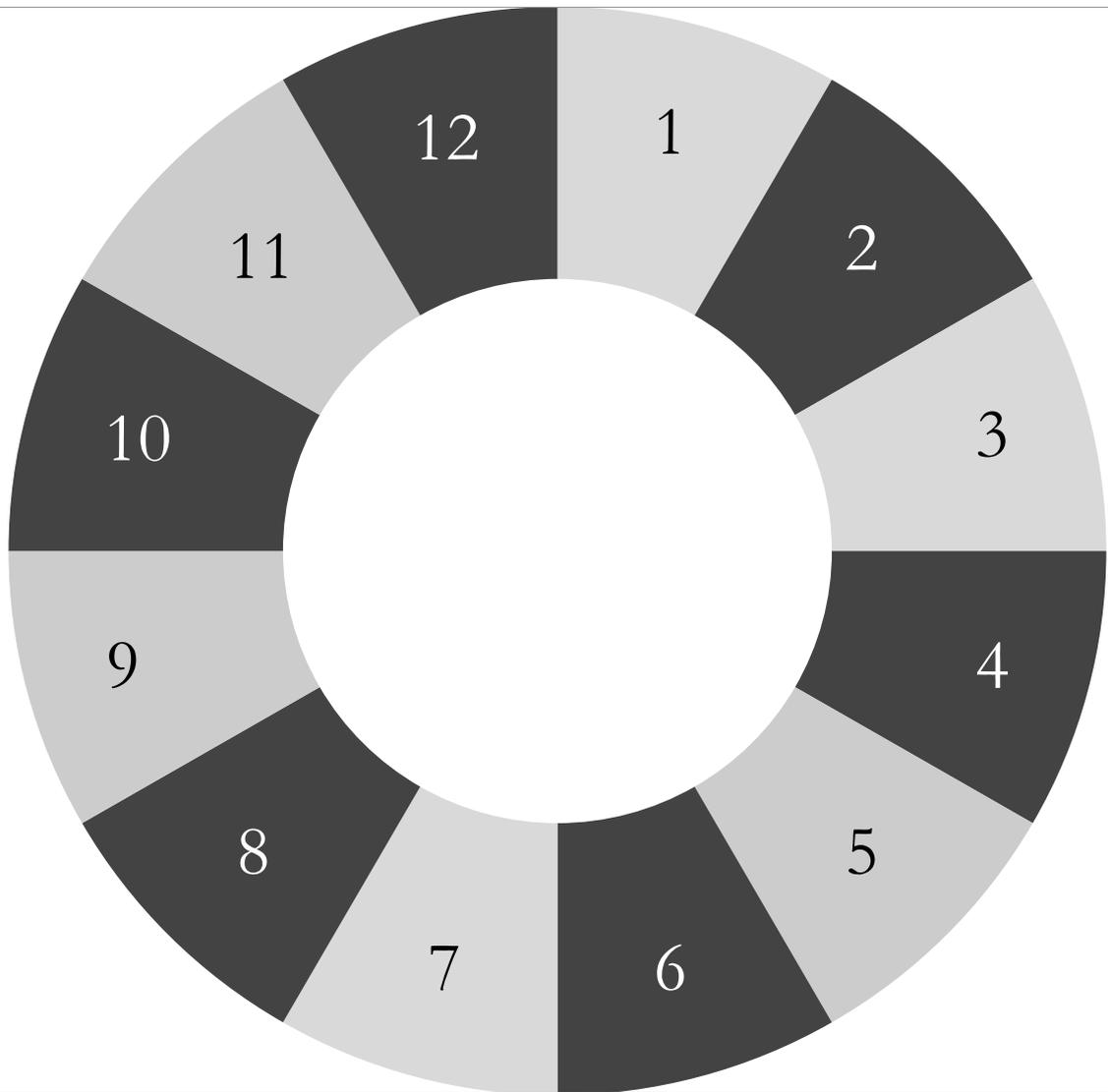
<input type="checkbox"/>	効果:	判定値:									
種別:	タイミング:	対象:	射程:	コスト:	代償:	威力:					

<input type="checkbox"/>	効果:	判定値:									
種別:	タイミング:	対象:	射程:	コスト:	代償:	威力:					

<input type="checkbox"/>	効果:	判定値:									
種別:	タイミング:	対象:	射程:	コスト:	代償:	威力:					

アイテム名: _____ タイミング: _____ 効果: _____

Darkside Telling Battle 戦闘管理シート



Darkside Telling Battle レコードシート

キャラクター名:

シナリオ:

GM名:

プレイヤー名:

セッション日:

HP(初期値20・最大値20)	AP(初期値5・最大値20)	BP(初期値6・最大値36)

出自					
----	--	--	--	--	--

覚醒					
----	--	--	--	--	--

経験					
----	--	--	--	--	--

表の顔					
-----	--	--	--	--	--

裏の顔					
-----	--	--	--	--	--

関連人物					
------	--	--	--	--	--

アイテム					
------	--	--	--	--	--

メモ

Darkside Telling Battle サマリー

・BPの用途

消費BP	タイミング	対象	効果
技による	技による	自身	BP代償の技の使用に必要
1点	オート	自身	バッドステータス1つを解除する
1点	サブ	自身	1～3マス前に移動する
2点	オート	自身	判定直後に使用可能。出目を4下げる。1回の判定に1回まで可
2点	サブ	自身	APを10点回復する
3点	防御	自身	攻撃タイミングの技の判定を行い、成功した場合ダメージを0にする
3点	いつでも	自身	自身のカウント位置を1に変更する
4点	いつでも	自身	自身のHPを全回復する
4点	オート	自身	技1つの使用回数を回復する
5点	オート	自身	自身が戦闘不能になった直後のみ使用可能。戦闘不能を解除し、HPとAPを5点分回復する。
6点	オート	自身	任意の技に『真』の文字を追加する。 効果は、軽減不可・威力倍・回避不可・代償無効の付与。
特殊	特殊	自身	フィールドの限界点を通過するごとにBPを1点失う

・バッドステータス一覧

BS名	解除方法	効果
火傷	限界点通過	技の使用ごとに2点のダメージを負う
拘束	限界点通過	回避行動が不能になる
麻痺	限界点通過	技の判定値-5
石化	限界点通過	コスト4以下の技が使用不能になる
封印	限界点通過	コスト5以上の技が使用不能になる
呪い	技・アイテム	全ての技の威力を-3する
凍結	技・アイテム	技の代償が倍になる
毒	技・アイテム	限界点通過ごとに5点のダメージを負う

・属性相関図 不利<有利 ※軽減技使用時かつ、軽減技に属性が付与されている場合のみ計算

火<水<雷<地<風<氷<火	有利→不利(軽減貫通)	不利→有利(威力半減)
闇<光<火水雷地風氷<闇	闇→その他(軽減半減)	光→その他(半減) 闇→光(無効)
双属性ボーナス	火+風 水+地 雷+氷(1.5倍) 光+闇(2倍)	

※双属性時の相性参照は、軽減貫通>軽減半減>威力半減>無効>等倍 の順で行う。