真・女神転生TRPG 魔都東京200X

戦闘用管理シート ver 1.01

Powered by Cleidahoric 2011.

名前

プレイヤー

Lv.

■能力値

Awakening Phase×10＋Lv pts.

判定値［能力値×5＋Lv］		能力値
力判定値	%	力
魔判定値	%	魔
体判定値	%	体
速判定値	%	速
運判定値	%	運

■戦闘データ

格闘威力［力＋Lv.］	＋ d10			
魔法威力［魔＋Lv.］	＋ d10			
基本防御点［体］		物理防御点［基本＋防具］		魔法防御点［基本＋防具］
射撃威力［速］	＋ d10	イニシアティブ［(速＋Lv.)÷2］	＋ d10	回避判定値［速＋10］ %
会話判定値［運×2＋20］	%	命運［運÷5＋5］		

相性

HP ［体＋Lv.］×［　］（倍率：通常は4） Max.

MP ［魔＋Lv.］×［　］（倍率：通常は2） Max.

■バッドステータス・強化・弱化

順位	名称	相性	回避	回復	効果
0	DEAD／死亡	－	×	×	行動不能。
1	STONE／石化	呪殺	×	×	行動不能。物理・衝撃・万能以外の攻撃半減。被格闘・射撃時に30％で即死。
2	FLY／蝿化	呪殺	○	×	速以外の能力値が1に。被ダメージ2倍。
3	PALYZE／麻痺	神経	○	×	敵への攻撃に関する判定が25％になる。
4	CHARM／魅了	精神	○	○	NPC化、GMの支配下に置かれる。
5	POISON／猛毒	魔力	○	×	攻撃威力半減、能動行動ごとにHP1d10減少。
6	CLOSE／封魔	魔力	○	×	魔法攻撃スキル使用不可。
7	BIND／緊縛	神経	×	○	行動不能。
8	FREEZE／凍結	氷結	×	○	行動不能。被格闘・射撃はクリティカル扱い。剣・ガン相性を通常に落とす。2手番後に自動回復。
9	SLEEP／睡眠	精神	×	○	行動不能。被ダメージで回復。
10	PANIC／混乱	精神	△	○	能動行動ごとに50％で無効、パニック表に置換。
11	SHOCK／感電	－	×	○	行動不能。2手番後に自動回復。
12	HAPPY／至福	精神	○	○	回避以外の行動不能。
＊	CURSE／呪い	－	○	×	能動行動ごとに30％で無効、不利な行動に置換。自動失敗が86以上になる。

バッドステータス

回復判定値［体判定値］ %

	タル系［格闘・射撃威力に影響］			
カジャ・強化				
ンダ・弱化				
	マカ系［魔法威力に影響］			
カジャ・強化				
ンダ・弱化				
	ラク系［あらゆる防御点に影響］			
カジャ・強化				
ンダ・弱化				
	スク系［あらゆる判定値に影響］			
カジャ・強化				
ンダ・弱化				

■通常攻撃（素手＆武器）

名称	コスト	対象	判定値	判定修正	判定合計	基本威力	威力修正	威力合計	相性
■素手攻撃	0	前1	力判定値	0	%	格闘威力	0		剣
効果									
					%				
効果									
					%				
効果									

■スキル

名称	コスト	対象	判定値	判定修正	判定合計	基本威力	威力修正	威力合計	相性
					%				
効果									
					%				
効果									
					%				
効果									
					%				
効果									
					%				
効果									
					%				
効果									
					%				
効果									
					%				
効果									
					%				
効果									
					%				
効果									
					%				
効果									
					%				
効果									

■自動効果スキル

名称	効果	名称	効果