

異世界転生RPG

ガンナー・バスター

チート管理シート

キャラクター名		
プレイヤー名		
チート名		
潜在カルマ	限界強度	限界突破
潜在カルマ÷5		限界強度×2

汎用効果

汎用効果名	使用	強度	AP	射程	対象	判定	効果	※選択可能な条件に印をつける
<input type="checkbox"/> 直接攻撃	行動	1~	5	0	1体	自動成功	[強度×10] 点のダメージを与えるチートによる攻撃。対象は [対決] を行なえない。 選択できる属性：〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉 ※ [強度] 10 以上で〈識〉に変更	
<input type="checkbox"/> 回復	行動	1~	5	0	1体	自動成功	[強度×10] 点のチートによる回復。 回復できる値：[HP] 【装甲値】 【部隊値】	
<input type="checkbox"/> BS付与	行動	2~	5	0	1体	自動成功	チートによって 1 種類の [BS] を与える。 付与できる[BS]：[BS:萎縮] [BS:硬直] [BS:憎悪] [BS:喪失] [BS:崩壊] [BS:朦朧]	
<input type="checkbox"/> BS解除	割込	2~	0	0	1体	自動成功	[BS] を受けた直後に宣言。チートによって 1 種類の [BS] を解除する。 解除できる[BS]：[BS:萎縮] [BS:硬直] [BS:憎悪] [BS:喪失] [BS:崩壊] [BS:朦朧]	
<input type="checkbox"/> 保護	割込	1~	0	0	1体	自動成功	防御判定の直後に宣言。チートによってダメージを [強度×10] 点減少する。 減少できる属性：〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉 ※ [強度] 10 以上ですべての属性を軽減可能	
<input type="checkbox"/> 攻撃強化	割込	1~	0	0	1体	自動成功	ダメージ算出の直後に宣言。攻撃の属性を変更したうえでダメージに + [強度×10] する。 強化できる属性：〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉 ※ [強度] 10 以上で〈識〉に変更	
<input type="checkbox"/> 回復強化	割込	1~	0	0	1体	自動成功	何らかの効果で回復の値を決定する直前に宣言。回復の値に + [強度×10] する。 強化できる値：[HP] 【装甲値】 【部隊値】	
<input type="checkbox"/> 保護強化	割込	1~	0	0	1体	自動成功	[保護] によるダメージ減少の直前に宣言。ダメージ減少の値に [強度×10] する。 強化できる属性：〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉 ※ [強度] 10 以上ですべての属性を強化可能	
<input type="checkbox"/> 射程変更	割込	1~4	0	0※	使用者※	自動成功	効果に組み合わせて宣言。組み合わせた効果の射程を [0 ~ [強度]] に変更する。 変更可能な効果：チート 他 ()	
<input type="checkbox"/> 対象変更	割込	1~	0	0※	使用者※	自動成功	効果に組み合わせて宣言。組み合わせた効果の対象を「[強度] 列 ([強度] 2 倍で選択) する。 変更可能な効果：チート 他 ()	

固有効果

因縁	固有効果	カルマ	使用	強度	射程	対象	効果	参照

※自己使用に限り複製を許可します。©2021 Naoki Chiba / New Game Plus © アークライト/新紀元社