

異世界転生RPG

カンサラバタポ

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