



●追加ルール

グリット

ハービンジャーが持つ特殊な能力です。自分が判定のサイコロ振った後に、インガを増減させることで、判定に+1の修正をつけることができます（最大+3）。自分の属性が黒の場合、黒のインガを2つ増やすたびに+1できます。自分の属性が黒以外の場合、自分の属性のインガを2つ取りのぞくたびに+1できます。

●特殊な背景

ハービンジャーは、何らかの作用によって、『デッドラインヒーローズ』の世界からやってきた神祇、もしくは神そのものです。本来、非常に強い力を持っていますが、太母結界と呼ばれる現象によって、その力は十分の一ほどしか発揮できなくなっています。

<<このデータについて>>

▶このデータは『神話創世RPG アマデウス』のイベント特典用の特別データです。使用の際は、事前にゲームマスターの許可を取るようしてください。
▶このデータはサポートアプリ『アマデウスツールキット』のサポート対象外です。

最初の予言表 1D6

- 助勢。この世界は滅亡寸前なり。その危機を救うには、汝の世界の力が必要となるだろう。
- 謙讓。汝は強大だが傲慢なり。この世界で謙讓の美德を学ぶまで、帰還まかりならぬ。
- 伴侶。汝はこの世界で汝よりも大切な相手に出会うだろう。そして、汝は伴侶と故郷のどちらかを選ばねばならぬ。
- 異神。汝は災厄なり。汝は、この世界の神話を歪め、神々を今と異なる存在へと変貌させるだろう。
- 転身。汝はこの世界で堕落し、汚れるだろう。故郷へ戻ったのとき、汝はヒーローではなく、ヴィランと呼ばれるだろう。
- 宿敵。汝は、その宿敵たるヴィランと共にこの世界へ戻ることができるのは、汝か宿敵のいずれか一人。

GIFT from HARBINGER

汝は何者か？

分類 補助 条件 白

判定 なし

タグ 精神

効果 好きなときに使用できる。好きなPC1人を目標に選ぶ。目標に「なぜ戦っているのか？」を聞くことができる。そのPCが何らかの答えを返した場合、このギフトの使用者が、その答えの内容にふさわしいと思う領域にインガを1つ配置する。この効果は、1回のセッションでは、3度まで使用できる。

彼らは問い合わせられ、また問い合わせ続ける。

GIFT from HARBINGER

デッドライン
臨死

分類 常駐 条件 赤白白

判定 なし

タグ 生命

効果 自分の【生命力】が0点になったとき、臨死状態と呼ばれる状態になり、「致命傷表」を使用せず、行動不能にならない。そして、臨死状態の間、すべての判定に+1の修正がつき、自分が与えるすべてのダメージが1D6点上昇する。自分が臨死状態のときに【生命力】が1点以上減少する効果が発生した場合、死亡する。

彼らは死線を超えて、戦い続ける。

GIFT from HARBINGER

意思の表明

分類 補助 条件 白

判定 なし

タグ 精神、誓い

効果 自分の【真実】を公開したときに使用できる。好きなロールプレイを行うことができる。そして、好きな領域に好きな組み合わせでインガを2つ置くか、好きな領域から好きな組み合わせでインガを2つまで取りのぞくことができる。

予言に縛られてはいるものの、彼らは、その意思を表明することで、世界に自分を知らしめることができる。

イラスト：赤岸K

NOT FOR SALE

個人での使用に限り、複製を許可します。 ©Takashi Osuda / Rommel Games ©Akagishi K

個人での使用に限り、複製を許可します。 ©Tochiro Kawashima / Adventure Planning service

background

ハービンジャー

HARBINGER

予言修正
SHIFT予言修正
SHIFT

第二次世界大戦末期、「ファースト・クラミティ」と呼ばれる事件によって、枝分かれした並行世界がある。そこは、ヒーローとヴィランと呼ばれる存在が、日夜戦いを続けていた『デッドラインヒーローズ』の世界だ。そして、その世界にも神々の力を操る者たちがいた。彼らは、ハービンジャー。大いなる戦いをもたらす者である。

