

サンプルキャラクター01

ヴィランネーム：

本名： オリジン：ガロット

年齢： 性別：

特徴： 本質：

外見：

所属：

成長点（未使用）：

成長点（使用済み）：

能力値

【肉体】

35

+

【精神】

26

+

【環境】

24

+

技能

レベル 成功率

<白兵> Lv. 20 = 55 %

<射撃> Lv. = %

<運動> Lv. 20 = 55 %

<生存> Lv. = %

<操縦> Lv. = %

レベル 成功率

<靈能> Lv. = %

<心理> Lv. = %

<意志> Lv. = %

<知覚> Lv. = %

<追憶> Lv. = %

レベル 成功率

<作戦> Lv. = %

<隠密> Lv. = %

<交渉> Lv. = %

<科学> Lv. = %

<経済> Lv. = %

パワー

■パワー：ガロット

ガンブレイド※

属性：攻撃、装備 **判定：**白兵+30%
タイミング：行動 **射程：**1
目標：1体 **代償：**ターン10
効果：2D6点のダメージを目標に与える。その後、目標は<運動>判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは、すべての[装甲強化] (p.62) を解除される。

振動機能を追加することで目標の装甲を無効化可能になったグレートソード。高周波ブレードとも呼ばれる。

■パワー：ガロット

疾駆※

属性：移動 **判定：**-
タイミング：特殊 **射程：**-
目標：自身 **代償：**ターン3
効果：キミは隣接するエリアに移動する。

キミは夜の世界を駆け抜ける。

■パワー：ガロット

デスカウンター※

属性：攻撃 **判定：**白兵+20%
タイミング：特殊 **射程：**0
目標：1体 **代償：**ライフ2
効果：キミがダメージを受けた直後に使用できる。キミにダメージを与えた目標に [1D6+2] 点のダメージを与える。

ひとりでは死ねない。

リマーク

リマークを宣言後、
↑にチェック

ブラックジャケット RPG

カルマレベル

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10

エナジー

ライフ

現在値

/18

最大値

地上/■

飛行/□

水中/□

宇宙/□

パワースロット

サニティ

現在値

/16

最大値

クレジット

現在値

/14

最大値

○判定

1D100を振って「成功率（能力値+技能レベル）」以下の出目を出せば判定成功だ。

・クリティカル

成功したうえでゾロ目ならクリティカル。大成功となる。

・ファンブル

失敗したうえにゾロ目ならファンブルである。大失敗だ。

○カルマレベル

代償としてカルマレベルを1上昇させることで様々な効果を得られる、PCの個人リソースだ。セッション開始時のレベルは0、最大値は5。リマークを使用すると最大レベルが10になる。1点ごとに下記の効果を得られる。

・成功率UP

判定の直後、成功率を+10%する。+50%まで累席する。

・威力UP

ダメージロールの直前に使用する。キミが与えるダメージ／ショック／ステイグマに+1D6。[現在のラウンド] 点まで同時に使用できる。

・防御UP

キミのエナジーが減少する直前に使用できる。エナジーの減少量を1D6点軽減する。パワーの代償を軽減するために使用してもよい。

・振り直し

味方の判定、またはデスチャートを振り直させる