

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）：

リマーク



リマークを宣言後、  
↑にチェック

# ブラックジャグット 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

サニティ

現在値

/16

最大値

クレジット

現在値

/14

最大値

移動適性

地上 / ☒

飛行 / ☐

水中 / ☐

宇宙 / ☐

パワースロット

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

〈霊能〉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

ガンプレイド※

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。

振動機能を追加した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

再起※

属性：回復 判定：－  
タイミング：特殊 射程：－  
目標：自身 代償：カルマ1  
効果：ラウンドの終了時に使用できる。キミのライフが0未満の場合、そのライフの現在値を1点に変更する。  
生きる意志を失わない限り、キミは何度でも立ち上がることができる。

■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。

○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  
成功したうえでゼロ目ならクリティカル。大成功となる。
- ・ファンブル  
失敗したうえでゼ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上昇させることに、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%まで累積する。
- ・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/スティグマに+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時に使用してもよい。
- ・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