

サンプルキャラクター03

ヴィランネーム：

本名： オリジン： レッドラム

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

/20

最大値

サニティ

現在値

/16

最大値

クレジット

現在値

/12

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】

41

+

【精神】

22

+

【環境】

20

+

技能

レベル	成功率
〈白兵〉 Lv. 20	= 61 %
〈射撃〉 Lv.	= %
〈運動〉 Lv. 10	= 51 %
〈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. 10	= 30 %
〈経済〉 Lv.	= %

パワー

■パワー：レッドラム

オーバークラッシュ※

属性：攻撃 判定：白兵 or 射撃  
タイミング：特殊 射程：1  
目標：1体 代償：ライフ2  
効果：キミが敵を倒した直後に使用できる。その敵のライフがゼロを下回った分に等しいダメージを、新たな目標に与える。

効率よく殺すには、一手一手を無駄にしないってことが大事なんだ。

■パワー：レッドラム

かいぼうしつ 解剖術※

属性：回復、装備 判定：科学+20%  
タイミング：特殊 射程：0  
目標：1体 代償：クレジット2  
効果：キミのターン開始時に使用できる。目標のライフを2D6点回復する。このパワーは、一度使用すると【休息】を行なうまで使用不可となる。

殺人鬼の中には、人体の構造に詳しいものもいる。

■パワー：レッドラム

まつりくしどう 殺戮衝動※

属性：強化 判定：—  
タイミング：永続 射程：—  
目標：自身 代償：なし  
効果：各ラウンドの開始時、キミは[熱狂10] (p.62) を得る。このパワーはバトル・イベント時にもみ効果が得られる。

殺さずにはいられない。生まれ持ったサガに抗うことは誰にもできない。それが業というものだ。

■パワー：レッドラム

ハンマー※

属性：攻撃、装備 判定：白兵+40%  
タイミング：行動 射程：1  
目標：1体 代償：ターン10  
効果：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3D6点のダメージを受ける。

とても大きくて、とても重い金槌。  
当たると死ぬ。

○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  
失敗したうえで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上昇させるごとに、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