

サンプルキャラクター04

ヴィランネーム：

本名： オリジン： ウォーモンガー

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

/18

最大値

クレジット

現在値

/16

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】

36

+

【精神】

18

+

【環境】

32

+

技能

レベル 成功率

〈白兵〉Lv. 10 = 46 %

〈射撃〉Lv. = %

〈運動〉Lv. 10 = 46 %

〈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. 10 = 28 %

レベル 成功率

〈作戦〉Lv. 10 = 42 %

〈隠密〉Lv. = %

〈交渉〉Lv. = %

〈科学〉Lv. = %

〈経済〉Lv. = %

パワー

■パワー：ウォーモンガー

ウェーブナックル※

属性：攻撃 判定：白兵+40%

タイミング：行動 射程：2

目標：1体 代償：ターン8

効果：目標は〈運動〉の判定を行なう。  
この判定に失敗したキャラクターは  
2D6点のダメージを受ける。このラ  
ウンドの間、キミは【束縛】(p.63)  
を受ける。

両手から放たれる必殺のオーラが、拳  
の形をとって敵を貫く。それと引き換え  
に、キミはしばらく動けなくなる。

■パワー：ウォーモンガー

フォーエバー・ウォー※

属性：強化 判定：ー

タイミング：特殊 射程：ー

目標：自身 代償：ライフ4

効果：キミが敵を倒した直後に使用  
できる。  
キミのターン・カウンタをー4する。

まだまだ戦い足りない。

永遠に、永久に戦い続けたい。

■パワー：ウォーモンガー

せんざいいちくろ  
千載一遇※

属性：強化 判定：作戦+20%

タイミング：特殊 射程：0

目標：1体 代償：カルマ1

効果：行動順ロールの直後に使用で  
きる。  
目標のターン・カウンタをー5（最低  
1）する。このパワーは1イベントに  
つき1回まで使用できる。

キミはチャンスを見逃さない。

■パワー：ウォーモンガー

ひんせんたいせい  
臨戦態勢※

属性：強化 判定：ー

タイミング：特殊 射程：3

目標：3体 代償：クレジット6

効果：イベントの開始時に使用できる。  
このイベントの間、目標がチャレン  
ジ判定、もしくはリザル判定を行  
なう際の成功率に+10%の修正を与  
える。

キミたちは、あらゆる危機に対応でき  
る準備を整えた。

○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