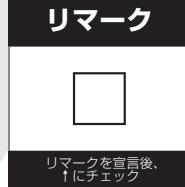


サンプルキャラクター04

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）：

能力値		技能	レベル	成功率
【肉体】		■パワーウォーモンガー	属性：攻撃 判定：白兵+40%	
36	+	ウェイブナックル※	タイミング：行動 射程：2	
18	+	属性：強化 判定：作戦+20%	目標：1体 代償：ターン8	
32	+	タイミング：特殊 射程：0	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。	
【精神】		属性：強化 判定：ターン+2	目標：1体 代償：カルマ1	
【環境】		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-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。	効果：行動順ロールの直後に使用できる。キミはチャンスを見逃さない。	
+ 【肉体】		■パワーウォーモンガー	属性：強化 判定：-	
+ 【精神】		千載一遇※	タイミング：特殊 射程：0	
+ 【環境】		属性：強化 判定：-	目標：1体 代償：カルマ1	
+ 【属性】		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-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。	効果：行動順ロールの直前に使用できる。キミはチャンスを見逃さない。	
+ 【アビリティ】		■パワーウォーモンガー	属性：強化 判定：-	
+ 【アビリティ】		フォーエバー・ウォー※	タイミング：特殊 射程：3	
+ 【アビリティ】		属性：強化 判定：-	目標：3体 代償：クレジット6	
+ 【アビリティ】		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-4する。	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、もしくはリーサル判定を行なう際の成功率に+10%の修正を与える。	
+ 【アビリティ】		まだまだ戦い足りない。	効果：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。	
+ 【アビリティ】		永遠に、永久に戦い続けたい。	・成功UP	
+ 【アビリティ】		キミたちは、あらゆる危機に対応できる準備を整えた。	判定の直後、成功率を+10%する。+50%まで累席する。	
+ 【アビリティ】			・威力UP	
+ 【アビリティ】			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。	
+ 【アビリティ】			・防御UP	
+ 【アビリティ】			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。	
+ 【アビリティ】			・振り直し	
+ 【アビリティ】			味方の判定、またはデスマチャートを振り直させる	



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

○判定

1D100を振って「成功率(能力値+技能レベル)以下のお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、またはデスマチャートを振り直せる