超人兵士

ヒーローネーム：

本名：　　オリジン：エンハンスド

年齢：　　性別：

個性：　　未来の夢：

容姿：
（カジュアル）　　（バトル）

所属:

メモ

リマーク

□

リマークを宣言後、
↑をチェック

デッドライン ヒーローズRPG
DEAD-LINE HEROES

エナジー

ライフ	サニティ	クレジット
現在値 /20 最大値	現在値 /16 最大値	現在値 /16 最大値

移動適正	地上／■	飛行／□	水中／□	宇宙／□	パワースロット	6

能力値

【肉体】 35

【精神】 28

【環境】 22

技能

技能名:レベル			成功率
〈白兵〉Lv.	10	=	45 %
〈射撃〉Lv.		=	%
〈運動〉Lv.	10	=	45 %
〈生存〉Lv.		=	%
〈操縦〉Lv.		=	%

技能名:レベル			成功率
〈霊能〉Lv.		=	%
〈心理〉Lv.		=	%
〈意志〉Lv.	10	=	38 %
〈知覚〉Lv.	10	=	38 %
〈追憶〉Lv.		=	%

技能名: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　●エンハンスド

鋼鉄の義手※（こうてつのぎしゅ）

属性：攻撃、装備　**判定：**白兵+20%
タイミング：行動　**射程：**1
目標：1体　**代償：**ターン10
効果：［1D6＋3］点のダメージを目標に与える。その後、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、［束縛］状態（『R2』p63）となる。

武器として使える義手。

■パワー　●エンハンスド

デストロイヤーズコイル※

属性：攻撃　**判定：**白兵+10%
タイミング：行動　**射程：**1
目標：3体　**代償：**ターン20
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［1D6＋2］点のダメージ、および［束縛］を受ける。

手首に埋め込まれた鋼鉄の鞭。

■パワー　●エンハンスド

フェイント※

属性：妨害　**判定：**－
タイミング：特殊　**射程：**1
目標：1体　**代償：**ライフ2
効果：目標が〈運動〉の判定に成功した直後に使用できる。目標はその判定を振り直さなければならない。

相手の気を逸らす技。

■パワー　●エンハンスド

ブリッジ※

属性：妨害　**判定：**運動－10%
タイミング：特殊　**射程：**－
目標：自身　**代償：**ライフ4
効果：キミがパワーの目標になった直後に使用する。キミはそのパワーの目標から除外される（パワーを使用したキャラクターが、改めて目標を選び直すことはできない）。

大抵の攻撃はブリッジで避けられる。

○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。

◆行動オプション
PCは、判定時に下記のオプションを使ってもいい。

・集中
自分が判定する直前に使用できる。その判定の成功率を+10%する。このオプションを使った場合、代償としてサニティを4点減らすこと。

・支援
他のキャラクターが判定する直前に使用できる。その判定の成功率を+10%する。このオプションを使った場合、代償としてクレジットを4点減らすこと。

◆グリット
ヒーローの持つ勇気や胆力を表わす。使用することで様々な効果を得られる、PC全員の共有リソースだ。
初期値は3点。
1点消費するごとに下記の効果を得られる。

・振り直し
自分の判定、またはデスチャートを振り直す

・成功率UP
判定の直後、成功率を＋10%する。+30%まで累積可能

・ダメージUP
ダメージロールの直前に使用する。［現在のラウンド数］D6点のダメージを追加する。