

世界の監視者

ヒーローネーム：  
 本名：  
 オリジン：ハービンジャー  
 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



エナジー

ライフ	サニティ	クレジット
現在値 / 16 最大値	現在値 / 12 最大値	現在値 / 12 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】 42 +

【精神】 35 +

【環境】 36 +

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

技能名:レベル	成功率
〈霊能〉 Lv. = %	
〈心理〉 Lv. = %	
〈意志〉 Lv. = %	
〈知覚〉 Lv. = %	
〈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 ●ハービンジャー

ウォッチマン  
 属性:妨害 判定:知覚+40%  
 タイミング:行動 射程:特殊  
 目標:1エリア 代償:ターン2  
 効果:隠密エリアにいる敵すべての  
 [隠密]状態を解除する。このパワー  
 は1ラウンドに1回まで使用できる。  
 時には郵便配達のお爺ちゃん、またあ  
 るときは街の警備員など様々な姿を採  
 るが、その真の正体はコミック・ライタ  
 ……ではなく宇宙の監視者である。

■パワー ●ハービンジャー

かみ かんしょう  
 神の干渉  
 属性:妨害 判定:-  
 タイミング:特殊 射程:3  
 目標:単体 代償:サニティ4  
 効果:目標が「属性:攻撃」のパワー  
 の判定を行った直後に使用できる。  
 目標はその判定を振り直す。このパ  
 ワーはキミが臨死状態(「R2」p63)  
 の間のみ使用できる。  
 神が現世に干渉することは許されてい  
 ない。しかしキミは、あえて神としての  
 力を用いて危機を脱した。

■パワー ●ハービンジャー

くちびさ やり  
 口笛の槍  
 属性:攻撃、装備 判定:射撃+40%  
 タイミング:行動 射程:2  
 目標:6体 代償:ターン14  
 効果:目標は〈運動〉-20%の判定  
 を行なう。この判定に失敗したキャ  
 ラクターは、1D6点のダメージを受  
 ける。  
 メロディに合わせて遠隔操作できる必  
 殺の槍。それがこの武器である。

■パワー ●ハービンジャー

ジェントルマンホール  
 属性:妨害 判定:-  
 タイミング:特殊 射程:3  
 目標:1体 代償:クレジット6  
 効果:行動順ロールの直後に使用す  
 る。目標は〈意志〉の判定を行なう。  
 この判定に失敗したキャラクターは  
 ターン・カウンタを+3する。  
 キミはブラックホールを作り出す能力を  
 持っている。

○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点消費するこ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。