

デッドラインヒーローズRPG



©イラスト：タカヤマトシアキ

旧徳科学の申し子ニッツ!!!
徳エネルギー研究の専門家について

ヒーローネーム： ^{しゃり} 舍利ボーグ

本名： ノイラ・H・S **オリジン**： テクノマンサー※

年齢： 不詳 **性別**： 女性

覚醒： 改造手術 **個性**： 探索

容姿： (カジュアル)フードとボロボ (バトル)サイボーグ

所属： 旧タテカワ実験都市

使用済み成長点： 5

舍利バネティクスによって強化された人間。それが舍利ボーグだ。彼女——ノイラ・H・Sは徳エネルギーの専門家でもあったため、通常では入手できないような知識を持っている。理由は明らかでないが、彼女は舍利ボーグの中でも類稀なる戦闘能力を有するようだ。

※このキャラクター・データは、サブイベント「学園マッドネス」(10月発売予定)の追加ルール「セカンド・オリジン」を適用している。

リマーク

リマークを宣言後、↑をチェック

エネルギー	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】 32

【精神】 30

【環境】 22

技能名:レベル	成功率
〈白兵〉 Lv. 10	= 42 %
〈射撃〉 Lv.	= 32 %
〈運動〉 Lv.	= 32 %
〈生存〉 Lv. 10	= 42 %
〈操縦〉 Lv.	= 32 %

技能名:レベル	成功率
〈霊能〉 Lv.	= 30 %
〈心理〉 Lv.	= 30 %
〈意志〉 Lv. 10	= 40 %
〈知覚〉 Lv.	= 30 %
〈追憶〉 Lv.	= 30 %

技能名:レベル	成功率
〈作戦〉 Lv.	= 22 %
〈隠密〉 Lv.	= 22 %
〈交渉〉 Lv.	= 22 %
〈科学〉 Lv. 10	= 32 %
〈経済〉 Lv.	= 22 %

パワー

■舍利ボーグ専用パワー

連撃
属性：攻撃、装備 判定：白兵+40%
タイミング：行動 射程：1
目標：3体 代償：ターン10
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+3]点のダメージを受ける。
舍利ボーグが、あっという間に得度兵器をなぎ倒していく。その様はまさに圧巻である。

■舍利ボーグ専用パワー

アームロック
属性：攻撃 判定：—
タイミング：行動 射程：1
目標：1体 代償：ターン2
効果：目標は〈運動〉-40%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(p177)となる。
乙女に年齢を尋ねてはいけない。マナーに反する者は、腕を極められ許しを請う羽目になるとか。

■舍利ボーグ専用パワー

オーバーテクノロジー知識
属性：強化 判定：—
タイミング：特殊 射程：—
目標：自身 代償：なし
効果：キミはGMに対し、シナリオの真実に関する質問を行なってよい。GMはその質問に対する答えをメモに書いて手渡すか、別室などでキミにのみ回答すること。このパワーは1シナリオにつき1回まで使用できる。
ブッシュリオン、徳クローン、徳エネルギーなどに関する専門的な知識。

■舍利ボーグ専用パワー

王の資質
属性：強化 判定：—
タイミング：特殊 射程：—
目標：自身 代償：なし
効果：キミが振り直しのためにグリットを使った直後に使用できる。その判定に失敗した場合、キミはグリットを減らさなくてよい。
世界の支配者となれるだけの素質があることを示すパワー。

■舍利ボーグ専用パワーとは？

説明しよう。舍利ボーグ専用パワーとは、『黄昏のブッシュリオン』の登場キャラクター「ノイラ・H・S」を再現するために制作された「サンプルキャラクター：舍利ボーグ」専用のパワーである。よって、他のキャラクターがこのパワーを取得することはできない。文字通り、舍利ボーグ専用のパワーなのだ。

○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。1点消費することにより下記の効果をひとつ得られる。

- ・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点のダメージまたはショックを追加する。