

骨の爪

ヒーローネーム:

本名: オリジン: サイオン

年齢: 性別:

覚醒: 個性:

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

現在値

/20

最大値

サニティ

現在値

/16

最大値

クレジット

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】

40

【精神】

22

【環境】

21

技能

技能名:レベル	成功率
〈白兵〉 Lv. 20 = 60 %	
〈射撃〉 Lv. = %	
〈運動〉 Lv. 10 = 50 %	
〈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. 10 = 32 %	
〈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 ●サイオン

**こしょうか 硬質化※**  
 属性:妨害 判定:生存+20%  
 タイミング:特殊 射程:—  
 目標:自身 代償:なし  
 効果:キミが2点以上のダメージを受けた場合に使用できる。キミが受けるダメージを1/2(端数切捨て)にする。1ラウンドにつき1回まで使用できる。

一時的にはあるが、キミは自分の肉体を鋼のように硬くすることができる。

■パワー ●サイオン

**とつげき 突撃※**  
 属性:移動 判定:—  
 タイミング:行動 射程:—  
 目標:自身 代償:ターン1  
 効果:キミは、敵が1体以上存在する隣接エリアへと移動する。  
 キミはあつという間に間合いを詰めた。

■パワー ●サイオン

**ぼーんエッジ※**  
 属性:攻撃 判定:白兵+20%  
 タイミング:行動 射程:0  
 目標:1体 代償:ターン6  
 効果:[1D6+2] 点のダメージを目標に与える。  
 爪や角、牙など、肉体を変異させて作った武器。スピードの点では他の追従を許さないものの、射程が短いのが難点。

■パワー ●サイオン

**チェーンムーブ**  
 属性:強化 判定:—  
 タイミング:特殊 射程:—  
 目標:自身 代償:ライフ2  
 効果:キミが敵を倒したときに使用できる。キミのターン・カウンタを-6する。このパワーは1ラウンドにつき1回まで使用できる。  
 まさに無双!! キミはバツバツと敵をなぎ払っていく。気がつけば、キミの背後は血の海と化していた。

○判定

1D100を振って「成功率(=能力値+技能レベル)」以下の出目をせれば判定成功だ。

◆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。