

人間兵機

ヒーローネーム：
 本名： オリジン：テクノマンサー
 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	サニティ	クレジット
	現在値 /12 最大値	現在値 /16 最大値	現在値 /20 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】
20

【精神】
24

【環境】
40

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. 10 = 34 %	
〈知覚〉 Lv. = %	
〈追憶〉 Lv. = %	

技能名:レベル	成功率
〈作戦〉 Lv. = %	
〈隠密〉 Lv. = %	
〈交渉〉 Lv. 20 = 60 %	
〈科学〉 Lv. 10 = 50 %	
〈経済〉 Lv. = %	

パワー

■パワー ●テクノマンサー

支援部隊※
 属性:強化、装備 判定:-
 タイミング:特殊 射程:3
 目標:3体 代償:クレジット4
 効果:行動順ロールの直後に使用できる。ラウンド終了時まで、目標が敵に与えるダメージに+2の修正を与える。
 実に優秀な部下たちだ。ミスもなく、的確に作戦を遂行する。

■パワー ●テクノマンサー

フルファイア※
 属性:攻撃、装備 判定:-
 タイミング:行動 射程:2
 目標:1エリア 代償:ターン20
 効果:目標は〈運動〉+10%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。
 ありったけの弾丸をぶちかます。それだけだ。

■パワー ●テクノマンサー

誘導弾※
 属性:攻撃、装備 判定:-
 タイミング:行動 射程:3
 目標:1体 代償:ターン10
 効果:1D6点(最低3)のダメージを目標に与える。
 キミは必ず命中する攻撃方法を探ることにした。つまり、これで「詰み」である。

■パワー ●テクノマンサー

テックアーマー
 属性:強化、装備 判定:-
 タイミング:永続 射程:-
 目標:自身 代償:なし
 効果:キミに与えられるダメージを、常に2点軽減する。
 また、キミは「移動適正:飛行」を得る。
 科学の粋を結集した鉄の鎧がキミを守る。

○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点消費することにより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。