

ドローンマスター

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 / 16 最大値	現在値 / 12 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】

21

【精神】

26

【環境】

37

技能

技能名:レベル	成功率
〈白兵〉 Lv. =	%
〈射撃〉 Lv. =	%
〈運動〉 Lv. =	%
〈生存〉 Lv. =	%
〈操縦〉 Lv. 10 =	31 %

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. 20 =	57 %
〈経済〉 Lv. 10 =	47 %

パワー

■パワー ●テクノマンサー

エリクサー
 属性:回復、装備 判定:科学
 タイミング:行動 射程:0
 目標:1体 代償:ターン2
 効果:目標の状態異常ひとつを回復する。その後、キミはクレジットを2点失う。このパワーは1ラウンドにつき1回まで使用できる。
 どんな毒や病気も治すという万能薬だ。

■パワー ●テクノマンサー

護衛部隊
ごえいぶたい
 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、目標が受けるダメージとショックを2点軽減する。
 仲間たちを護るため、キミは護衛部隊を呼び寄せておいた。

■パワー ●テクノマンサー

誘導弾
ゆうどうだん
 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

ドローン
 属性:攻撃 判定:-
 タイミング:特殊 射程:3
 目標:1体 代償:クレジット2
 効果:目標が判定を行なう直前に使用できる。その判定の成功率に-20%の修正を与える。このパワーは1ラウンドに1回まで使用できる。
 小型の無人機を飛ばして、敵の行動を阻害する。

○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。