

ナイトウォッチ

ヒーローネーム:

本名: オリジン: ジャスティカ

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 / 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】

20

【精神】

16

【環境】

17

技能

技能名:レベル	成功率
〈白兵〉 Lv. 38 = 58 %	
〈射撃〉 Lv. = %	
〈運動〉 Lv. 35 = 55 %	
〈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. 27 = 44 %	
〈交渉〉 Lv. = %	
〈科学〉 Lv. = %	
〈経済〉 Lv. = %	

パワー

■パワー ●ジャスティカ

**サブウェポン※**  
 属性: 攻撃、装備 判定: 白兵  
 タイミング: 行動 射程: 1  
 目標: 1体 代償: ターン2  
 効果: [1D6+2] 点のダメージを目標に与える。このパワーは1ラウンドにつき1回まで使用できる。  
 手数が増えれば、勝機が近づく。

■パワー ●ジャスティカ

**スティンガーレイピア※**  
 属性: 攻撃、装備 判定: 白兵+20%  
 タイミング: 行動 射程: 1  
 目標: 1体 代償: ターン10  
 効果: 目標に [1D6+2] 点のダメージを与える。ダメージロールの結果が気に入らない場合、1度だけ振り直してもよい。  
 二度刺せば、しくじる可能性は半分になる。

■パワー ●ジャスティカ

**パリイ※**  
 属性: 妨害 判定: -  
 タイミング: 特殊 射程: 0  
 目標: 1体 代償: ターン1  
 効果: 目標がダメージを受けた直後に使用する。そのダメージを1D6点(最低3)、軽減する。このパワーは1ラウンドにつき1回まで使用できる。  
 キミは敵の攻撃を受け流し、ダメージを軽減した。

■パワー ●ジャスティカ

**粉骨砕身**  
 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: 判定の直後に使用できる。キミが行なった判定の成功率を+10%する。  
 命がけで事に当たれば、無理が無理でなくなることもある。

○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。