

放浪する神

ヒーローネーム:

本名: オリジン:ハービンジャー

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	現在値	現在値
/16	/16	/8
最大値	最大値	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】

36

【精神】

41

【環境】

38

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. =	%

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. =	%
〈経済〉 Lv. =	%

パワー

■パワー ●ハービンジャー

ゴッズウェポン※

属性:攻撃、装備 判定:白兵+30%
 タイミング:行動 射程:2
 目標:1体 代償:ターン10
 効果:目標は〈運動〉の判定を行なう。
 この判定に失敗したキャラクターは
 [2D6+3] 点のダメージ及び[転倒]
 (p178)を受ける。

神、もしくは高次元の存在から譲り受けし
 神性武器。投擲してもすぐに手元へ戻ってくる。

■パワー ●ハービンジャー

かみいかずち
 神の雷※

属性:攻撃 判定:霊能+50%
 タイミング:行動 射程:1
 目標:3体 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、
 [1D6+4] 点のダメージを受ける。

三筋の雷を、敵の頭上に落とす。

■パワー ●ハービンジャー

いせかい きょうみ
 異世界への興味※

属性:回復 判定:-
 タイミング:特殊 射程:-
 目標:自身 代償:なし
 効果:キミがチャレンジ判定に成功する度、
 キミのサニティを2点回復し、さらにシナリオ
 終了時までキミが与えるあらゆるダメージに
 +1の修正を得る。この効果は3回まで累積する。

オレオ、シャワルマ、チミチャンガ、アイスクリームにチーズバーガー……この世界は驚くほど美味しい食材で溢れている。

■パワー ●ハービンジャー

こうそくいどう
 高速移動

属性:移動 判定:霊能+40%
 タイミング:行動 射程:-
 目標:自身 代償:ターン4
 効果:隠密エリアを除く任意のエリアに移動する。
 とにかくすごいスピードだ。

○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。初期値は3点。1点消費するご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。