

闘いの神姫

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 /16 最大値	現在値 /12 最大値	現在値 /14 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】

43

【精神】

35

【環境】

35

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

ステルスジェット

属性：移動、装備 判定：操縦+20%
 タイミング：行動 射程：0
 目標：1エリア 代償：ターン2
 効果：目標（自分含む）を隣接するエリアに移動させる。
 また、目標は飛行状態になる。
 眼には見えない乗り物に乗って、大空を駆ける。

■パワー ●ハービンジャー

ネックスナップ・デス

属性：攻撃 判定：白兵+40%
 タイミング：行動 射程：0
 目標：1体 代償：ターン15
 効果：目標は〈運動〉判定を行なう。目標が判定に失敗した場合、以下の効果を適用する。
 目標のライフが15点以下であれば15点のダメージを与える。目標のライフが16点以上であれば5点のダメージを与える。
 首を折られて生き残る悪党は少ない。

■パワー ●ハービンジャー

めがみ 女神のガントレット

属性：妨害、装備 判定：白兵+20%
 タイミング：特殊 射程：0
 目標：1体 代償：クレジット2
 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5点、軽減する。このパワーは1ラウンドに1回まで使用できる。
 女神の加護を受けし手甲。ありとあらゆる攻撃をはじくという。

■パワー ●ハービンジャー

ラッソー

属性：攻撃、装備 判定：白兵+20%
 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〉判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは、[1D6+5]点のショック及び[束縛] (p177) を受ける。
 この、不可思議な力の込められた縄で捕縛された者は、偽りを述べる事ができないのだとか。

○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。