

H Hack Club. TRPGキャラクターシート

プロフィール PROFILE

名前	年齢	性別
	所属勢力	
	ランク	
	流儀	
	髪型	
	境遇	

感情欄 EMOTIONS

人物名	介入	種類
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	

介入 自分、もしくは【感情】を持っている相手が判定のサイコロを振った直後に使用できる。その判定に**プラス2**の修正がつく。

魔力 MAGIC SHARDS

最大値
現在値

行動不能【魔力】が0点になると行動不能。次のフェイズからラウンドの開始時に【魔力】を1点回復し、結晶化が発生。

個性リスト PERSONALITIES

個性番号	背景分野	魅力分野	性格分野	情報分野	技術分野	戦闘分野
2	☐ 人脈	☐ 魔性	☐ 素直	☐ 研究	☐ 医学	☐ 作戦
3	☐ 経済力	☐ 気品	☐ 冷静	☐ 論理	☐ 電脳	☐ 捕獲
4	☐ 守る者	☐ 自信	☐ 温厚	☐ 推測	☐ 通信	☐ 爆弾
5	☐ 家族	☐ 誠実	☐ 真面目	☐ 実験	☐ 製作	☐ 破壊
6	☐ 隣人	☐ 会話	☐ 控えめ	☐ 検索	☐ 機器	☐ 射撃
7	☐ 断界	☐ 業欲	☐ 我執	☐ 狂気	☐ 絶望	☐ 非道
8	☐ 努力	☐ 笑顔	☐ 楽観的	☐ 追憶	☐ 機動	☐ 格闘
9	☐ 目的	☐ 思いやり	☐ 丁寧	☐ 知覚	☐ 隠密	☐ 白兵武器
10	☐ 幸運	☐ 愉快	☐ 狡猾	☐ 芸術	☐ 偽装	☐ 防御
11	☐ 名声	☐ 華麗	☐ 自由	☐ 直感	☐ 補給	☐ 支援
12	☐ 仇敵	☐ 派手	☐ 豪胆	☐ 儀式	☐ 規律	☐ 集団戦

判定 2D6を振って目標値以上で成功。指定個性を修得していれば、目標値は**5**。代用するなら、目標値は**5+指定個性までのマス数**。

功績点 ACHIEVEMENT

--

スキル SKILLS

スキル名	タイプ	指定個性	射程	効果
	攻撃 サポート 常駐			
	攻撃 サポート 常駐			
	攻撃 サポート 常駐			
	攻撃 サポート 常駐			
	攻撃 サポート 常駐			
	攻撃 サポート 常駐			
	攻撃 サポート 常駐			
	攻撃 サポート 常駐			

アイテム ITEMS

食事 調査フェイズ中、自分が判定のサイコロを振る直前に使用できる。その判定に プラス1 の修正がつく。	フースター 自分が移動するとき、自分が判定を行う直前に使用できる。自分を 1マス 移動する。
回復薬 好きなときに使用できる。自分が同じマスにいるキャラクター1人の【魔力】を 1D3 点回復する。	魔弾 自分が誰かにダメージを与えたときに使用できる。そのダメージを 2点 上昇する。
ドローン 誰かが判定のサイコロを振る直前に使用できる。その判定に プラス2 の修正がつく。	装甲 自分がダメージを受けたときに使用できる。そのダメージを 1D6 点軽減する。

バフリスト BUFFS

攻撃バフ その区画にいるPCは与えるダメージが 2点 上昇。
防御バフ その区画にいるPCは受けるダメージを 1点 軽減。
回復バフ その区画にいるPCはシーンの終了時、もしくはラウンド終了時に【魔力】を 1D3 点回復。
判定バフ その区画にいるPCは判定のサイコロを振った直後、そのサイコロを 1 回振り直すことができる。 1度 使うと、使用不能になる。
移動バフ その区画にいるPCは移動のタイミングのとき、好きなマスに移動できる。 1度 使うと、使用不能になる。
発展バフ セッション終了時、PC全員が獲得できる功績点を 1点 上昇。