

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	女性
	所属勢力	ラガルト	
	ランク	第1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	10
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。

功績点 ACHIEVEMENT

--

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**。

スキル SKILLS

スキル名	タイプ	指定個性	射程	効果
オンスロート 【基本】	攻撃 サポート 常駐	《白兵武器》	0	【魔力】を1点消費すると使用できる。命中判定に成功すると、目標に1D6点のダメージを与える。命中判定に成功し、その命中判定で使用するサイコロの中に ⚡ の出目があった場合、別の攻撃スキルを使って、追加攻撃を1度攻撃を行うことができる。
陽炎	攻撃 サポート 常駐	《白兵武器》	2	命中判定に成功すると、目標に3点のダメージを与える。命中判定に成功し、その命中判定で使用するサイコロの中に ⚡ か ⚡ の出目があった場合、別の攻撃スキルを使って、追加攻撃を1度行うことができる。
気迫	攻撃 サポート 常駐	なし	—	自分がサイコロを振った直後に使用できる。振ったサイコロの中から1つを選び、その出目を反転できる($\text{⚡} \rightleftharpoons \text{⚡}$ 、 $\text{⚡} \rightleftharpoons \text{⚡}$ 、 $\text{⚡} \rightleftharpoons \text{⚡}$)。このスキルは1回のセッションに2度まで使用できる。
鬼功	攻撃 サポート 常駐	なし	—	命中判定のとき、追加でもう1個サイコロを振って、その中から好きな2つの出目を使用して達成値を算出できる。このとき、使用した2つの出目を確認して、スペシャルやファンブルかどうかを判定する。

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。	1	フースター 自分が移動するときか、自分が判定を行う直前に使用できる。自分が1マス移動する。	1
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。	1	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。