

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	リュコス	
	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。

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
オンスロート 【基本】	攻撃 サポート 常駐	《作戦》	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3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。
共闘	攻撃 サポート 常駐	《笑顔》	-	命中判定に成功すると、目標に3点のダメージを与える。自分と同じマスに隣接するマスに、自分以外のPCがいる場合、そのダメージを3点上昇する。
リサイクル	攻撃 サポート 常駐	可変	-	自分以外の誰かがアイテムを使った直後に使用できる。【魔力】を1点消費して、技術分野からランダムに選んだ個性で判定を行う。判定に成功すると、自分はそのアイテムを1個獲得する。
裏通り	攻撃 サポート 常駐	なし	-	マップ上で自分がいるマスと斜め方向にあるマスも隣接しているものとして扱う（斜め方向のマスへの移動は1マス分の移動として数える）。

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。	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。自分を1マス移動する。	1
回復薬 好きなときに使用できる。自分か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。	1
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。