

取得ヒーロースタンス最終能力特殊能力

名称	タイミング	コスト	距離	対象	時間	効果
ヒーロースタンス	瞬間	なし			一瞬	
最終能力《灼熱の毒槍》 「ヴェナムスローター」	攻撃	なし	50m	1体	一瞬	1戦闘中1回、2d+1使用者が現在蓄積している【衝動】値の特殊ダメージ。エナジーが減少したら対象は次のターンのターン終了までダメージ-10。
《肉体修復》「ヒーリング」	準備	衝動1	使用者	使用者	一瞬	【エナジー】をLV1~3で3d、LV4~7で4d+10点回復。
《適応変異》 「ミュテーション」	常時	なし	使用者	使用者	—	戦闘外の【感覚】と【知力】の判定の達成値に+3。衝動を1蓄積することで、3時間人間の姿に。
《毒毛針射出》 「ポイズンニードル」	瞬間	なし	20m	1体	一瞬	判定の達成値を-2。あるいは、技能【精神】系の達成値に+5。使用者はエナジーを5消費。
《毒素弾》 「ポイズンボール」	攻撃	衝動1	20m	1体	一瞬	【毒素】が付与された【2d】の特殊ダメージ。
《特殊神経毒》 「アドミンジョンニードル」	ターン開始	衝動1	20m	1体	1ターン	対象のダメージに+3。パワー未取得者に使用した場合、情報を1つ聞きだせる。
《精神集中》 「コンセントレート」	準備	衝動1	使用者	使用者	1ターン	命中判定の達成値、ダメージに+3。
《毒素拡散弾》 「ポイズンショット」	常時	なし	使用者	使用者	—	【毒素弾】を使用する際、【対象】を【対象：半径5m内任意】に変更可。
《溶解毒噴霧》 「ヴェナムミスト」	攻撃	衝動1	使用者	半径10m内任意	一瞬	【毒素】付与の【1d】の特殊ダメージ。1点でもダメージを受けた対象は、次のターンのターン終了まで、防弾力の統計が半減。

戦闘に使用するデータ

	肉弾命中判定 (肉弾攻撃or肉体+修正)	肉弾回避判定	射撃命中判定 (射撃攻撃or感覚+修正)	射撃回避判定	特殊命中判定 (特殊攻撃or知力+修正)	特殊回避判定
能力値	4	7	1	3	7	6
技能	10				10	
総計	10	7	1	3	10	6
	肉弾ダメージ (戦闘修正+修正)	肉弾防御力 (戦闘修正+修正)	射撃ダメージ (戦闘修正+修正)	射撃防御力 (戦闘修正+修正)	特殊ダメージ (戦闘修正+修正)	特殊防御力 (戦闘修正+修正)
戦闘修正	3	3	0	4	8	6
素手 (格闘)	1d-2(1d)					
悪魔化時の素手	2d					
爪と牙	+3					
ヒートレイブ					2d(+2)	
電柱/車	+3d		5d			
総計	6	3	0	4	8(10)	6

行動値 16

エナジー 最大値 21

現在値

追加エナジー 最大値 30

現在値

- アイテム特性**
- DUST隊員セット
 - 隊員証
 - DUSTコート
 - 封印装置
 - 覚醒器
 - 住居()
 - 自動車
 - 自動二輪
 - 原付
 - 自転車
 - 携帯電話
 - かばん
 - ピッキングツール
 - タフネス(計算済み)
 - 爪と牙(計算済み)

メモ

経済力:なし
所持金:(dx 0 円)