

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《聖光鎧付与》 「フルディバインアーマー」	ターン開始	なし	使用者	半径20m内任意	一瞬	1戦闘中1回[エナジー]を4d+射撃ダメージ[使用者が現在書種している[衝動]の値]回復。次のターンのターン終了まで、任意の攻撃行動1つから受けるダメージを-5。
《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。
《人間形態》 「ヒューマンフォーム」	常時	なし	使用者	使用者	—	[感覚][精神]判定の達成値に+2。[衝動]を1番積することで、3時間、あらかじめ決定した特定の人間の姿となる。
《神経強化》 「バーストリアフレクス」	瞬間	衝動1	10m	1体	一瞬	判定の達成値に+2。対象がパワー未取得者の場合、[精神支配]を与える。
《光輝閃》 「フラッシュステイング」	攻撃	衝動1	20m	半径5m任意	一瞬	[閃光/1d]の射撃ダメージ。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、防御力に-5。
《光輝治療》 「プリズムヒール」	ターン終了	衝動1	使用者	半径5m任意	一瞬	[エナジー]を[[1d]+使用者の射撃ダメージ]回復。

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和力+修正)	特殊回避判定
能力値	2	4	4	5	6	3
技能 (人間形態)			10 +2		10	+2
総計	2	4	12	5	10	5
	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	0	1	5	3	3	2
素手 (格闘)	1d-2(1d)					
悪魔化時の素手	2d					
爪と牙	+3					
電柱/車	+3d		5d			
総計	3	1	5	3	3	2

行動値	15
エナジー	最大値 21
現在値	
追加エナジー	最大値 20
現在値	

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

経済力: なし
所持金: ( dx 円)
メモ