

取得ヒーロースタンス・最終能力・兵装

名称	タイミング	コスト	距離	対象	時間	効果	切り離し
ヒーロースタンス	瞬間	なし			一瞬		<input type="checkbox"/>
最終能力《限定解除》 《コートブレイク》	ターン開始	なし	使用者	使用者	1ターン	1戦中1回、防御力+使用者の[段階]、[タイミング]攻撃を5に+1回、ターン開始に[電力]を10消費することで効果持続可。	<input type="checkbox"/>
《基本兵装》 《アームデバイス》	ターン開始 準備 ターン終了	なし	使用者	使用者	一瞬	(兵装)を1つ使用不能にして、[奥荷]3点、あるいは[電力]を1LV~3LVなら20点、4~10LVなら30点回復。	<input type="checkbox"/>
《最終通告》 《アルティメイタム》	いつでも	なし	使用者	使用者	2ターン	1戦中1回、[電力]を上限定+40、判定とダメージタイプの基本が4dに、次のターンのターン終了時に[戦闘不能]。	<input type="checkbox"/>
《筋力強化》 《パワーアシスト》	常時	なし	使用者	使用者	—	[剛力][登攀]判定に+5。	<input type="checkbox"/>
《格闘強化機能》 《アレスティング》	攻撃	負荷1	近接状態	1体	一瞬	肉弾D+7、1点でも[HP]が減少した対象は、次のターンのターン終了まで回避判定-3。	<input type="checkbox"/>
《自動防御機能》 《カバーポジション》	瞬間	負荷1	移動10m	1体	一瞬	1ターン中1回、10mまで移動し、[距離:近接状態]に存在する対象が受けるダメージを肩代わりする。	<input type="checkbox"/>
《暗視機構》 《ナイトサイト》	準備	電力5	使用者	使用者	60ターン	[視界:赤外線]を得、[知覚][直感]判定の達成値に+5。	<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>

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	6	5	4	3	2	4
技能	10		10			
総計	10	5	10	3	2	4
	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	4	4	2	3	0	2
素手 (格闘)	1d-2(1d)					
電装化時の素手	2d					
A.D コート		+2				+2
対農魔 拳銃			4d			
電柱/車	+3d		5d			
総計	4	6	2	3	0	4

行動値 10

エンジー 最大値 18
現在値

電力 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
- 補修ディスクx4
- 特殊パッチx2
- A.Dコート
- (通常武器)
- 対農魔拳銃
- 住居(通常)
- 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
- 《脱出》の魔結晶x2

メモ
経済力:通常
所持金:(1d× 10,000円)