

ハリケーン



基礎ステータス

POW × 2 倍

耐久力 + 40

全戦闘、全体系技能の成功値 + 30

ダメージボーナス + 2d6

戦闘技能 ※ () 内は補正後の初期値

■こぶし (80%) 2d3 + db

ハリケーンの周囲が風が吹き荒れ、自身の動きはどんどん加速していく。

ロール成功時、もう一回追加でこぶしをロールできる。その際、- 30% の補正を付けて振る。

(ただし追加分のロールは武道や db の対象にはならない。ノックアウトの対象にはなる。)

これを失敗するまで行うことができる。

■キック (55%) 2d6 + db

スペシャルの成功で相手に転倒状態にする。

■頭突き (40%) 2d4 + db

黄衣を纏うと、ハリケーンは一つの大きなドリルのような姿になる。その姿で相手に体当たりを行う。“クレイドル”

対象の SIZ が自分の 2 倍以下の場合、四肢のうち一つを切断する。(ロール結果がスペシャル以下だった場合は対象の頭部が切断される。)

対象の SIZ が自分の 2 倍以上の場合、切断か貫通か選択する。

切断が成功した場合、犠牲者は切断箇所を使う技能・攻撃が出来なくなる。頭部切断の場合は、深きものや混血種の場合は即死。それ以外の場合は + 2d4 のボーナスが付く。

その他の場合はダメージに + 1d4 のボーナスが付く。

■組付き (55%) 特殊

ロール成功後、下記から選択。

①拘束

黄の衣が魔力を帯び相手に巻き付く。自分の手を使わずに拘束できる。

MP6 をコストとして支払ったうえで、対象の STR とハリケーンの POW で対抗させる。

成功した場合、「拘束状態」にした上で直ちにもう一回行動が可能。ただし、高速行動は技能成功率を犠牲にする。追加行動分に関しては技能成功率 - 30%。(ただし、黄の衣は一体分しかないので、拘束だけ選べない。)

②マジックバッシング 6d3or5d6 + db

拘束状態の相手にのみ可能。(拘束は自分がしててもコンバッションがしてても良い。)

黄の衣を犠牲者に絡ませ、行動不能の相手を手元に引き寄せる、もしくは自身が犠牲者のもとまで急速に近づき一撃を与える。

こぶしか、キックでロール(拘束状態の命中補正を忘れないこと。)成功時、こ

ぶしであれば 6d3 + db、キックであれば 5d6 + db のダメージ。ノックアウト攻撃の場合、対抗ロールの成功率に + 20% のボーナスが付く。

③ハリケーンスルー 1d6 ~ 4d6

成功した場合、相手を宙に舞い上げ、竜巻を起こし急転直下地面に激突させる。ただちに 1d10 + 2 をロールし、出た目 m 空中に犠牲者を放りあげる。

落下ダメージが発生。3m ごとに 1d6 ダメージ不可。端数切り上げ。

10m 以上吹き飛んだ場合、SIZ が 2 倍以下の犠牲者は四肢の内 1 本が損壊し使用不可能となる。SIZ が自分の 2 倍以上の犠牲者の場合は転倒状態になる。

■投擲 (55%) 2d6 ~ 5d6 + db/2

風を巻き起こし、様々なものをぶつける。ロールで出た目によって、ぶつけられるものが違う。

クリティカル (01 ~ 05)

小規模な建物を根こそぎ引きはがし、ぶつける。**対象が敵全体**になる。

ダメージ 5d6 + db の半分

1d3R の間、転倒状態が付与される。

1 体の手足触手のどれか 1d3 本が損壊、使用不可となる。

スペシャル(技能値の 1/5)

大型車を対象にぶつける。**対象が敵全体**になる。

ダメージ 3d6 + db の半分
1R の間、転倒状態が付与される。

通常成功

自転車や自販機、看板などを対象にぶつける。

犠牲者は 2d6 + db の半分のダメージ。
ダメージが 10 以上だった場合、転倒状態になる。

通常失敗 自転車や自販機、看板などが自分につかる。
ダメージ 1d6。

ファンブル (96 ~ 100)

風をコントロールしきれず、自分を吹き飛ばしてしまう。
ダメージ 2d6 + db の半分のダメージ。
次の自分の番まで戦闘に参加出来ない。
(自分も攻撃出来ないし、相手からの攻撃対象にもならない。)

■特殊 (31%)

投擲以外のすべての技能で 31% 以下で成功した場合、追加攻撃チャンス。

レイジスコール

自分の身体に超圧縮された暴風を身にまとい、人智を超え疾さを実現する。ただしその風のエネルギーは自身の身体を蝕んでいく。

SAN でロール。成功した場合は失敗。(無意識に心にセーブをかけてしまつて失敗。) 失敗した場合は成功。

ただし、一時的狂気もしくは不定の狂気に陥っている場合は自動成功となる。
コストとして SAN を 1d6、耐久力を 1d10 払う。

ただちに 3 回、追加行動を行う。全てに貫通付与。db も全て重複。

ジャンプ○○○ キック or こぶし or 頭突き

ふわりと優雅に宙に舞い、流星のごとき速度で相手に突き刺す。

跳躍 (初期値 55 になっている点に注意) + こぶし or キック or 頭突きの任意技能のどれかの組み合わせロールで判定。成功した場合、相手を転倒状態にし、ダメージはロールした技能のダメージの 2 倍。(こぶしなら 2d3 + db のところ 4d3 + db になる。db は 2 倍にならない点に注意。)

余談だが、これで相手にトドメを刺した場合、犠牲者は爆発する。

■かばう (宣言のみで自動成功)

1R 中、「かばう」が 1 度使用可能。「かばう」の宣言タイミングは敵が攻撃対象決定時であり、技能ロール前。「かばう」を宣言した場合、敵の攻撃は必中となるがダメージを肩代わりすることが出来る。

戦闘のスポットルール

■燃焼状態

燃焼状態になった犠牲者は、毎ラウンド 1d3 ダメージを受ける。これは重複が可能で、もう一度燃焼状態になった場合は 2d3 ダメージに増加する。

ただし、対象の SIZ が自分の 2 倍以上だった場合は火の回りが遅くなるため、燃焼ダメージは 1d3 で出たロールの半分 (端数切捨て) になる。

■転倒状態

転倒状態になった犠牲者は、次のラウンド全ての技能成功率が 20% 低下する。効果は重複しない。

■拘束状態

拘束された犠牲者は、次の自分のラウンド行動不能。拘束中、犠牲者への攻撃技能の成功率は + 30 される。

拘束状態の犠牲者に攻撃が当たったら、拘束状態は解除される。

■切断

犠牲者のどこかを切断する。切断箇所は KP が決めても良いが、人型の敵の場合は 1d5 でロールし、1 が頭、2 と 3 が右腕左腕、4 と 5 が左足右足と設定する

と良いだろう。切断された箇所を使う攻撃技は封じられるかもしれない。

■貫通

犠牲者が装甲を持っていた場合、それを無視したダメージを与えられる。db を除いてダメージ 2 倍。留意すべきは、貫通可能な技でスペシャルが出た場合のみ、貫通した扱いになることだ。

■その他特殊ルール

・《回避》と《受け流し》はロール不可。
・《武道》は使用不可。

・《マーシャルアーツ》は 31% に固定し、ダメージを 2 倍にするのではなく、追加行動が出来るという扱いになる。(■特殊の項を参照)

・かばうという特殊行動が自分のラウンドを消費せずに可能。これは敵が攻撃対象決定時に宣言する。(技能ロール前) その場合、ダメージを肩代わりすることが出来るが、敵の攻撃は自動成功となる。

・プラスされた分の耐久力は変身する度に全回復する。

・ショックロールは振らない。