架空超球技RPG

リミットボール

性別　　年齢

Photo

クラス　/

所属チーム

▽ホーム

▽イメージ

▽チームメイトと関係

ポジション
☑：ダイス振り直し可

前衛 □ フォワード

中衛 □ ミッド R

後衛 □ キーパー

本質：

形状：

感情　闘魂
ダイスブースト / ファウル表振り直し / 高速移動 / スーパーブロック

理由

勝利条件

〔　〕□
〔　〕□
〔　〕□
〔　〕□
〔　〕□
〔　〕□
〔　〕□

いつでも □ 回想で〔感情〕を増やせる（セッション１回）

2D	ファウル表（ケガをすると、そのシーン中スキルが使えなくなる）	期待値
2	キミの体の一部がボールに触れた後、ボールは自チームのゴールへ吸い込まれた。 キミはオウンゴールをする。敵チームは１点を獲得する。	1D＝3.5
3	勢いあまってボールが外へ飛んで行ってしまった！ キミは場外（P 36）を発生させる。	2D＝7
4	ボールが顔面にダイレクトヒット！　額から流血し、キミはケガを負う。 キミの次に達成値が高い選手の結果が適用される。	3D＝10.5
5	キミは勢いあまって、転倒する。派手に流血したがなんとか試合には出れそうだ。 キミはケガを負う。さらにキミの次に達成値が高い選手の結果が適用される。	4D＝14
6	なんという不幸か、靴が突然破損してしまう。これはケガとして扱う。 さらにキミの次に達成値が高い選手の結果が適用される。	5D＝17.5
7	ボールが宙に浮き、バウンドした。 ボールフリー（P 36）が発生する。	6D＝21
8	同じマスにいる選手１名を選択せよ（いないならよい）。 キミはその選手とぶつかり、たがいにケガを負う。場外（P 36）が発生する。	7D＝24.5
9	観客たちが息をのむ中、キミはおしくもボールに届かなかった！ キミの次に達成値が高い選手の結果が適用される。	8D＝28
10	激しい攻防によってボールは天高く弾かれてしまった。 キミはボールフリー（P 36）を発生させる。	9D＝31.5
11	派手に転びながらもボールにすがり付いた！ キミはケガを負うが、判定には成功する！	10D＝35
12	奇跡のハットトリック！ キミはこの判定に成功する！	

■ ルーキー	自分	判定中	回数
キミが判定をしているときに使用できる。追加でダイスを『現在のラウンド数までの任意の数』個振り足すことができる。１ラウンド１回まで使用できる。			ラウンド □

■ ベテラン	自分・仲間	判定中	回数
対象が何らかの判定をしているときに使用できる。アクティブなダイスのうち任意のダイスを１つ取り除く（その出目は０となる）。一度の判定につき１回まで使用できる。			—

■ スター	自分	判定中	回数
キミが判定をしているときに使用できる。 達成値を＋３して成否を決定できる。一度の判定につき１回まで使用できる。			—

■ ヒール	自分	解説参照	回数
キミがファウル表を振った直後に使用できる。 キミは１Ｄ６を振り、ファウル表の出目に加えることができる。１シーン１回まで使用できる。			シーン □

■ 天才	自分	解説参照	回数
この効果は常に発揮される。キミはすべてのポジションを得意なポジションとして扱う。			—

■ データベース	自分・仲間	判定中	回数
対象が判定をしているときに使用できる。 リミットを＋５して成否を決定できる。１シーン１回まで使用できる。			シーン □

■ トリック	自分	解説参照	回数
キミがダイスを振ったあとに使用できる。（それは判定だけでなく、ファウル表でもなんでもいい） アクティブなダイスの出目を１つ選んで裏返すことができる。１ラウンド１回まで使用できる。			ラウンド □

■ マッスル	自分	判定中	回数
キミが判定をしているときに使用できる。アクティブなダイスの出目に３以下の出目があった場合、すべて振りなおす。１シーン１回まで使用できる。			シーン □

■ ブリッツ	自分	解説参照	回数
キミ自身が何らかの移動をするとき、１マス追加して移動できる。 判定成功時に移動する場合、ボールもその分移動する。（ボールだけの移動には効果がない）			—

■ 転向生	自分	解説参照	回数
キミは回想を追加で１回、いつでも行うことができる。			セッション□

■ ストライカー	自分	判定中	回数
キミが判定をしているときに使用できる。ダイスを追加で１Ｄ６振り足すことができる。 ただし、キミが敵チームのゴールエリアにいるときしか行えない。			—

■ 守護神	自分	判定中	回数
キミが判定をしているときに使用できる。ダイスを追加で１Ｄ６振り足すことができる。 ただし、キミが自チームのゴールエリアにいるときしか行えない。			—

■ アシスト	仲間	判定中	回数
キミの判定に対して、仲間がリアクションのダイスを振った直後に使用できる。 仲間の判定にダイスを１Ｄ６振り足すか、アクティブなダイスの出目を１つ選んで取り除くことができる。 一度の判定につき１回まで使用できる。			—

■ 司令塔	仲間	解説参照	回数
キミが移動可能なときに使用できる。 キミの移動（しなくてもよい）と同時に、任意の仲間１人（ボールは含まない）を追加で１マス移動させる。			—

■ クール	自分・仲間	解説参照	回数
キミが自分か仲間へダイスブーストをした直後に使用できる。達成値を±３の範囲で増減させる。 一度の判定につき１回まで使用できる。			—

■ 熱血	自分・仲間	解説参照	回数
キミが自分か仲間へダイスブーストする直前に使用できる。１Ｄ６余分に追加できる。 一度の判定につき１回まで使用できる。			—