

カウンター作成データ

能力値修正

【肉体】 2D10+10 (最低 20)
 【精神】 2D10+10 (最低 20)
 【環境】 2D10+10 (最低 20)

初期技能レベル

20レベル×1、10レベル×2を、任意の3種類
 の技能に割り振ること

初期エネルギー

20、16、12を【ライフ】【サニティ】【クレジット】
 に割り振る。

初期取得奨励パワー

《衛視の闘法》《防人の構え》《術師の秘法》《怪
 異の気配》のいずれかの取得と、それを前提
 とした対応エクストリームパワーの取得を奨
 励します。

千年都市（ミレニアム）

時や経験を重ね、文化的にも霊的にも成熟を迎えた都市は、まるでそれ
 自体が意思を持つかのように覚醒し、ミレニアムとなります。
 ミレニアムの覚醒に引き寄せられるかのように、伝承や伝説で『妖怪』『都
 市伝説』『支配者』『悪神』『破壊者』として伝えられるようなファントム
 が集い、様々な事件を起こします。その事件に対応するためカウンター
 もまたミレニアムに集い、また覚醒をはじめます。

怪異（ファントム）

ファントムは伝承や伝説で「妖怪」「都市伝説」「支配者」「悪神」「破壊
 者」などの名で呼ばれる存在の総称です。
 ファントムは、ミレニアムの高まった霊力を求めて、あるものは自分の
 望みをかなえるため、その力を世界の破滅に用いるためなど、様々な理
 由で暗躍します。

対抗者（カウンター）

ファントムに対抗しうる存在として、セカイに選ばれ覚醒したものがそれ
 がカウンターです。
 みずからの経験を活かし達人として覚醒したものの、魔法の力を操る者
 など、様々なカウンターが存在し、強力で様々な力を持つファントムに
 対抗するため、セカイに選ばれたカウンターも鍛えられた技や引き継が
 れた武器、その身に発動した能力を駆使して強大な力を持つファントム
 に対抗していきます。
 カウンターは、ファントムに対抗できる存在として、世間にも知られて
 いる存在です。
 その力は頼りにもされ、畏怖の対象でもあります。
 警察などとは連携しており、警察が市民を避難させて、カウンターが結
 界をはり被害を抑えるという風景がファントム事件の現場では見られま
 す。

オリジン「カウンター」

制作中のオリジナルTRPG「ファントム×カウンター」を、
 デッドラインヒーローズでカウンターを再現するため、オリジン「カウンター」という
 データを作成しました。
 オリジン「カウンター」は、「衛視」肉弾や武器での戦闘を得意とする。
 「防人」サポートや防御を得意とする。
 「術師」魔術等を用いた戦闘を得意とする。
 「偉大なる個」怪異でありながら、人間に味方するものとしてその力をふるう。
 の4つに分かれます。

カウンター
 COUNTER



●カウンター

衛視の闘法

属性：攻撃	判定：白兵+20%
タイミング：行動	射程：0
目標：1体	代償：ターン6

条件：初期作成時
効果：1D6+2のダメージを与える。

衛視としてカウンターとしての経験を積んでいることを表すパワー。肉体または武器を使った戦闘術に優れている。このパワーは初期作成時しか選択できず、選択した際に【肉体】に+20される。他の【カウンタースタイル：】と名のつくパワーとは同時に取得できない。

■エクストリーム ●カウンター

衛視の奥義

属性：強化	判定：-
タイミング：特殊	射程：-
目標：自身	代償：ライフ3

条件：《衛視の闘法》
効果：キミのダメージロールの直後に使用できる。ダメージに追加で+1D6できる。

衛視として自分の攻撃方法を極めた証のパワー。「さっきの一撃とは一味違うぜ！」

■エクストリーム ●カウンター

衛視の立ち回り

属性：強化	判定：-
タイミング：特殊	射程：-
目標：自身	代償：ライフ3

条件：《衛視の闘法》
効果：判定の直前に使用できる。キミが直後に使用する属性：攻撃のパワーの目標を目標エリアに変更できる。

集団戦を得意とする衛視は、周囲を敵に囲まれても焦ることはない。「そんな数で優位に立ったつもりか？」

●カウンター

ジェットロケット

属性：攻撃	判定：白兵+20%
タイミング：行動	射程：3
目標：1体	代償：ターン10

効果：キミは目標のいるエリアまで移動し、1D6+2のダメージを与える。その際移動したエリア一つにつき2ダメージ追加する。

キミの力をスピードを注ぎ込んだその一撃は敵に突っ込んでいくロケットのようだ。「イグニッション！5、4、3、2、1！リフトオフ！」

●カウンター

出力 200%

属性：強化	判定：-
タイミング：特殊	射程：-
目標：自身	代償：ライフ2

効果：行動ロールの直後に使用できる。イベント終了時まで、君が受けるダメージに-2、与えるダメージに+2の修正を得る。

キミの身体が悲鳴をあげているのが自分でもわかる。全力のさらに向こう側。その力を向けるべき相手が目の前にいる。「いくぞ！全開だ！」

●カウンター

防人の構え

属性：妨害	判定：-
タイミング：特殊	射程：2
目標：1体	代償：サニティ1

条件：初期作成時
効果：1目標がダメージを受けた直後に使用する。そのダメージを1D6点軽減する。このパワーは1ラウンドに1回まで使用できる。

防人としてカウンターとしての経験を積んでいることを表すパワー。このパワーは初期作成時しか選択できず、選択した際に【環境】に+20される。他の【カウンタースタイル：】と名のつくパワーとは同時に取得できない。

■エクストリーム ●カウンター

防人の陣

属性：強化	判定：-
タイミング：永続	射程：0
目標：1エリア	代償：なし

条件：《防人の構え》
効果：キミと同じエリアにいるキャラクター（敵は除く）が受けるダメージとショックを、常に2点軽減する。

防人の護衛のもと戦う戦場では、その被害は最小限に抑えられる。「私の後ろに！あなたは私が守ります！」

■エクストリーム ●カウンター

防人の備え

属性：強化	判定：-
タイミング：特殊	射程：-
目標：1体	代償：クレジット6

条件：《防人の構え》
効果：1目標に支援をする際の成功率を+20%する。このパワーは1イベント中に1回しか使えない。

防人はありとあらゆる場面を想定して、準備を欠かさない。「こんなこともあるかと」

●カウンター

術師の秘法

属性：攻撃	判定：霊能
タイミング：行動	射程：3
目標：1体	代償：ターン10

条件：初期作成時
効果：目標に2D6点のダメージを与える。

術師としてカウンターとしての経験を積んでいることを表すパワー。このパワーは初期作成時しか選択できず、選択した際に【精神】に+20される。他の【カウンタースタイル：】と名のつくパワーとは同時に取得できない。

■エクストリーム ●カウンター

術師の結界

属性：攻撃	判定：霊能+20
タイミング：行動	射程：2
目標：3体	代償：ターン4

条件：《術師の秘法》
効果：1目標は《意志》-20%の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは、このラウンドの終了時まで【束縛】を受ける。このパワーは1ラウンドに1回使える。

キミの力は敵を捕らえて離さない。「よし捕えた！もう一歩も動けないだろう？」

■エクストリーム ●カウンター

術師の誇り

属性：強化	判定：-
タイミング：特殊	射程：-
目標：自身	代償：サニティ2

条件：《術師の秘法》
効果：自身の持つパワーとあわせて使用する。射程に+1、与えるダメージがショックに+1D6を得られる。このパワーは2ラウンド以降、1ラウンドに1回使用できる。

キミは自分の力に絶対の自信を持っている。「臨・兵・闘・者・皆・陣・烈・在・前！くらえ！」

●カウンター

怪異の気配

属性：弱体	判定：-
タイミング：行動	射程：3
目標：1体	代償：ターン2

条件：初期作成時
効果：目標は《意志》-20%の判定を行う。判定に失敗したキャラは、このラウンドの終了まで【束縛】を受け、このパワーは1ラウンドに1回まで使用できる。

偉大なる古としてカウンターとしての経験を積んでいることを表すパワー。このパワーは初期作成時しか選択できず、選択した際に【肉体】【精神】【環境】のいずれかひとつにつき+20される。他の【カウンタースタイル：】と名のつくパワーとは同時に取得できない。

■エクストリーム ●カウンター

怪異解放

属性：強化	判定：-
タイミング：特殊	射程：-
目標：自身	代償：サニティ2

条件：《怪異の気配》
効果：行動順ロールの直後に使用できる。このラウンドの終了まで行動判定に+20%、キミが与えるダメージがショックに+1D6を得られる。このパワーはエネルギーが減った状態で、1イベント中に1回しか使用できる。

傷んだ身体がそうさせるのか、強い敵と出会えたことがそうさせるのか、自分の力を思う存分ふるうべきときがきたと感じていた。「これからが本番だ。楽しませてくれよ。」

■エクストリーム ●カウンター

眷族召喚

属性：強化	判定：白兵+20%
タイミング：特殊	射程：3
目標：3体	代償：クレジット4

条件：《怪異の気配》
効果：行動順ロールの直後に使用できる。ラウンド終了時まで、目標が受けるダメージがショックを2点軽減し、目標が与えるダメージがショックに2点追加する。

キミを王とも神とも慕う眷族たち。キミの命令をいつでも待っている。「さぁ行こう。狩りの時間だ。」