

フロムヘル

殺戮を担うニルヴァーナ
永遠に殺し続けても、終わることがない
悲しき業を持つ者

殺させろ。お前はまだ生きているんだろう？

再生を拒む力				避けられない死				殺戮衝動			
最大レベル:	5			最大レベル:	3			最大レベル:	5		
タイミング:	オートアクション			タイミング:	オートアクション			タイミング:	オートアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	単体	射程:	視界	対象:	単体	射程:	視界	対象:	自身	射程:	至近
侵蝕値:	4	制限:	-	侵蝕値:	4	制限:	-	侵蝕値:	3	制限:	-
効果:	対象がHPを回復した時に使用する。対象に[LV×3]のHPダメージを与える。この効果は1シナリオに1回まで使用できる。			効果:	対象がダメージを軽減するエフェクトを使用した直後に宣言する。対象が使用したエフェクトを打ち消す。この効果は1シナリオにLV回まで使用できる。			効果:	あなたの攻撃で、対象が死亡しなかった場合に使用できる。あなたが行う攻撃の攻撃力+[LV×2]する。		
死弾				死の加護				死の鎌			
最大レベル:	3			最大レベル:	5			最大レベル:	5		
タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	セットアッププロセス		
技能:	<射撃>	難易度:	対決	技能:	シンドローム	難易度:	-	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	単体	射程:	武器	対象:	-	射程:	-	対象:	自身	射程:	至近
侵蝕値:	2	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-
効果:	このエフェクトに対するドッジのダイスを-LV個する。			効果:	このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を[LV×2]する。			効果:	そのシーンの間、あなたは以下のデータの武器を作成し、装備する。 種別: 白兵 技能:<白兵> 命中: 0 攻撃力:[LV+2] ガード値: 3 射程: 至近 効果: この武器を使用した攻撃が命中した場合、対象の最大HPを-「この武器の攻撃力」する。 この効果は重複する。		
死の銃				死の結果				死を担う一撃			
最大レベル:	5			最大レベル:	3			最大レベル:	5		
タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	オートアクション			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	<白兵>	難易度:	対決
対象:	自身	射程:	至近	対象:	自身	射程:	至近	対象:	単体	射程:	武器
侵蝕値:	2	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-
効果:	そのシーンの間、あなたは以下のデータの武器を作成し、装備する。 種別: 射撃 技能:<射撃> 命中: 0 攻撃力:[LV] ガード値: - 射程: 視界 効果: この武器を使用した攻撃が命中した場合、対象の最大HPを-「この武器の攻撃力」する。 この効果は重複する。			効果:	あなたがガードを行う際に宣言する。このガードの間、あなたのガード値を+[LV×5]する。			効果:	このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を[LV×2]する。		

死の門				死を与える目				力の死			
最大レベル:	3			最大レベル:	3			最大レベル:	3		
タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	リアクション			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	シンドローム	難易度:	-	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	<交渉>	難易度:	対決
対象:	範囲(選択)	射程:	-	対象:	単体	射程:	視界	対象:	単体	射程:	視界
侵蝕値:	4	制限:	-	侵蝕値:	4	制限:	-	侵蝕値:	3	制限:	-
効果:	組み合わせた攻撃の対象を範囲(選択)に変更する。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。			効果:	リアクションの直前に使用する。あなたはリアクションを放棄することで、対象に[LV×3]のHPダメージを与える。			効果:	組み合わせた攻撃が命中した場合、対象が行う次の攻撃の攻撃力を-[LV×3]する。		
デス・レイ				終わらない殺戮				死の賛歌			
最大レベル:	5			最大レベル:	1			最大レベル:	5		
タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	イニシアチブプロセス			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	<RC>	難易度:	対決	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	シンドローム	難易度:	-
対象:	単体	射程:	視界	対象:	自身	射程:	-	対象:	-	射程:	-
侵蝕値:	3	制限:	-	侵蝕値:	6	制限:	80%	侵蝕値:	4	制限:	80%
効果:	対象に「攻撃力: +LV」の射撃攻撃を行う。この攻撃では、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。			効果:	あなたが攻撃でキャラクターのHPを0にしたシーンでのみ使用できる。あなたはイニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。このエフェクトは対象が行動済みでも使用でき、メインプロセス後も行動済みにならない。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。			効果:	あなたが行う攻撃の対象を「LV+1」体に変更する。このエフェクトは1シーンに1回まで使用できる。		
即時介入				殺戮の結末				殺戮の刻			
最大レベル:	1			最大レベル:	3			最大レベル:	1		
タイミング:	イニシアチブプロセス			タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	シンドローム	難易度:	-	技能:	シンドローム	難易度:	-
対象:	自身	射程:	-	対象:	-	射程:	-	対象:	-	射程:	-
侵蝕値:	6	制限:	80%	侵蝕値:	8	制限:	100%	侵蝕値:	10	制限:	100%
効果:	あなたは、即座にメインプロセスを行う。メインプロセス終了後、あなたはHPを20点失う。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。			効果:	このエフェクトを組み合わせた攻撃では、ドッジを行わず、装甲値、ガード値を無視する。このエフェクトはシナリオLV回まで使用できる。			効果:	組み合わせた攻撃の対象を場面(選択)に変更する。この攻撃で、キャラクターのHPを0にできなかった場合、あなたはHPを50点失い、暴走を受ける。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。		

メメント・モリ				死想靈歌				死を操る者			
最大レベル:	3			最大レベル:	1			最大レベル:	1		
タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	オートアクション		
技能:	シンドローム	難易度:	-	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	-	射程:	-	対象:	自身	射程:	至近	対象:	単体	射程:	視界
侵蝕値:	6	制限:	100%	侵蝕値:	4D10	制限:	120%	侵蝕値:	4D10	制限:	120%
効果: 組み合わせた攻撃の攻撃力に+[LV×5]する。 このエフェクトはシナリオに3回まで使用できる。				効果: シーン中、いずれかのキャラクターのHPが0になる 度に、あなたが行う全判定のダイスを+1Dする。 このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。				効果: 重圧を受けていても使用可能。対象へのHPダメージ を算出された直後に使用する。 対象に適用される(予定の)HPダメージを0に変更する。 このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。			
タナトス				ハデス				フロムヘル			
最大レベル:	1			最大レベル:	1			最大レベル:	1		
タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	オートアクション			タイミング:	いつでも		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	自身	射程:	-	対象:	自身	射程:	至近	対象:	場面(選択)	射程:	視界
侵蝕値:	4D10	制限:	120%	侵蝕値:	6	制限:	ピュアブリード	侵蝕値:	10	制限:	ピュアブリード
効果: ラウンド中、あなたのメインプロセスで、あなた以外 のあなたにエフェクトを使用したキャラクターは 、HPを「使用したエフェクトの侵食率」点失う。 このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。				効果: 対象にオートアクションのエフェクトが使用された 場合に宣言する。 使用されたオートアクションのエフェクトを打ち消 す。 このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。				効果: ラウンド中、対象はあなたが判定を行う度に、HPを 10点消費するか、侵食率を5点上昇させる。 このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる、			
概念殺し				死を呼ぶ一撃				必然たる死			
最大レベル:	1			最大レベル:	1			最大レベル:	5		
タイミング:	オートアクション			タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	シンドローム	難易度:	-	技能:	<RC>	難易度:	対決
対象:	自身	射程:	至近	対象:	-	射程:	-	対象:	-	射程:	-
侵蝕値:	4	制限:	リミット	侵蝕値:	3	制限:	リミット	侵蝕値:	4	制限:	リミット
効果: 前提条件: <殺戮衝動>、<殺戮衝動>と組み合わせ て使用する。シーン中、あなたが行う攻撃では、装甲 値を無視してダメージを算出する。				効果: 前提条件: <死弾>このエフェクトを組み合わせた攻 撃に対して、ドッジを行えない。 このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。				効果: 前提条件: <デス・レイ>、《デス・レイ》と組み合 わせて使用する。このエフェクトを組み合わせた攻 撃の攻撃力+[LV×5]する。このエフェクトは1シナ リオに3回まで使用できる。			