

パーソナル・データ

Character sheet header table with fields: 名前/通称, 種族 (ドワーフ), 性別, 年齢, 才, 歩行 (4m), 走行 (8m), 水泳 (m), ライフスタイル (中流), 同居人 (-), 維持費 (¥5,000-), 支払い (2ヶ月), 評判, 悪名, 公的認知度, 累積カルマ, 現在カルマ, 所持金 (¥11+(4D6X100))

コンディション・モニター

Condition Monitor table with columns: 精神ダメージ (8+意志力/2), 身体ダメージ (8+強靱力/2), オーバーフローダメージトラック. Includes grid charts for damage levels and a note: 1撃で身体L欄以上の負傷で転倒

資質

Qualities table with columns: 資質の名前, 解説. Includes entries like アレルギー (軽度 陽光), 分析的頭脳, 天賦のオ:ハッキング, 行動規範:メタヒューマン, コードスリンガー

能力値 & 技能...アストラル投射中は【 】内の能力値で判定

Ability and Skill table with columns: リミット (判定達成値上限), Physical Limit (身体), Mental Limit (精神), Social Limit (社交), Composure (冷静), Judge Intentions (意図推定), Memory (記憶力), Lift/Carry (持ち上げ/運搬)

強靱力 (Body) ...【意志力】 3

Skills for Body: 潜水 (Diving), 自由落下 (Free-Fall)

敏捷力 (Agility) ...【論理力】 2

Skills for Agility: SG 近接戦闘 (Close Combat), SG 小火器 (Firearms), SG 隠密 (Stealth)

反応力 (Reaction) ...【直観力】 3

Skills for Reaction: 弓術 (Archery), 重火器 (Heavy Weapons), 銃前 (Locksmith)*, 脱出 (Escape Artist), 投擲武器 (Throwing Weapons), 特殊近接武器 (Exotic Melee Weapon)†, 特殊射撃武器 (Exotic Ranged Weapon)*†, 砲術 (Gunnery)

筋力 (Strength) ...【魅力】 3

Skills for Strength: SG 運動 (Athletics), 水泳 (Swimming), [敏捷]体術 (Gymnastics), ランニング (Running)

SG : 技能グループ [] : 使用能力値が異なる * : 能力値のみで判定不可 † : 特定済みの為、専門化不可

魅力 (Charisma) 2

Skills for Charisma: SG 演技 (Acting), SG 対人 (Influence), 脅迫 (Intimidation), 指導 (Instruction), 動物使い (Animal Handling)

直観力 (Intuition) 4

Skills for Intuition: SG 野外活動 (Outdoors), 航法 (Navigation), [意志]サバイバル (Survival), トラッキング (Tracking), 工芸 (Artisan)*, 知覚 (Perception), 霊視 (Assensing)*

論理力 (Logic) 5(6)

Skills for Logic: SG 医療 (Biotech), SG 機器整備 (Engineering), SG クラッキング (Cracking), SG 電子工学 (Electronics), アルカナ (Arcana)*, 爆破 (Demolitions), 武器整備 (Armorer), 化学 (Chemistry)*, 偽造 (Forgery)

意志力 (Willpower) 5

Skills for Willpower: アストラル戦闘 (Astral Combat)*

魔力 (Magic) / 共振力 (Resonance) -

Skills for Magic/Resonance: SG [魔力]呪付 (Enchanting), SG [魔力]召霊術 (Conjuring), SG [魔力]魔術 (Sorcery), SG [共振力]タスキング (Tasking)

知識/言語

Knowledge/Language table with columns: 技能名, 能力値, レート. Includes entries for 英語, 日本語, サーリッシュ語, カニバライズハードウェア, 探偵小説

直観力: 言語、趣味知識、ストリート知識 論理力: 学術知識、職業知識

エッジ (現在/最大) / 2

エッセンス 5.2

イニシアティブ

Initiative table with columns: 通常 (反応力+直観力), アストラル (直観力×2), リギング-AR (反応力+直観力), マトリックス-AR (反応力+直観力), マトリックス-VR (データ処理+直観力), ホットシム

近接武器						
名称	使用技能	リーチ	DV	AP	精密	その他

コンタクト		
名称	コネ値	忠実値
企業守衛	1	2
ウイズギャングリーダー	2	1

射撃武器											
反動修正基本値(RC):() [筋力/3+1]											
名称	使用技能	DV	AP	精密	射撃モード	RC	弾薬	近	中	遠	超遠
セスカブラックスコピオン	自動火器/6	6P		5	SA/BF/	1	35◎	0-5	6-15	16-30	31-50
銃身上部	銃身	銃身下部			その他		ワイヤレス効果()				
							通常弾90発				
名称	使用技能	DV	AP	精密	射撃モード	RC	弾薬	近	中	遠	超遠
レミントルームスイーパー	ピストル/6	7P	-1	4	SA/BF/		8(m)	0-5	6-20	21-40	41-60
銃身上部	銃身	銃身下部			その他		ワイヤレス効果()				
							通常弾30発				
名称	使用技能	DV	AP	精密	射撃モード	RC	弾薬	近	中	遠	超遠
銃身上部	銃身	銃身下部			その他		ワイヤレス効果()				
名称	使用技能	DV	AP	精密	射撃モード	RC	弾薬	近	中	遠	超遠
銃身上部	銃身	銃身下部			その他		ワイヤレス効果()				

ヴィークル		
名称		
使用技能		
操縦値		
加速値		
最高速度		
パイロット		
強靱力		
装甲値		
センサー		
座席数		

ヴィークル
ダメージトラック
(8+強靱力/2)

		-1
		-2
		-3
		-4
		-5
		-6
		-7

防具			
名称	装甲	特記事項	
アーマージャケット	12		
適応装甲値	12	ダメージ抵抗ダイス	15
敏捷力・反応力		防具の各装甲値の合計	
ペナルティ	合計:	-[強靱力]×2/2(切捨て)	

所持品等		
名称	レート	解説
企業警備手順スキルソフト	2	企業の警備手順のスキルのレーティング2で得る
ドクワゴン基本契約		ドクワゴン契約を行っている
鍵開けセット		機械式鍵の機械的部分に干渉して鍵を開けるための道具
メドキット	6	応急処置のリミット+3、無線効果でダイス+3
スペレシエル言語ソフト	2	スペレシエル(エルフ語)をレーティング2で使えるようにするソフト
ヴィークル概説スキルソフト	2	ヴィークルについての知識を得るソフト

サイバーウェア/バイオウェア			
名称	レート	消費	特記事項/ワイヤレス効果
大脳強化	1	0.2	論理力+1
サイバーアイ	1	0.2	目をサイバーアイに交換する
低光量		[2]	低光量視野を得る
熱映像		[2]	熱映像視野を得る
データジャック		0.1	DNI接続をする。無線効果でノイズ-1
スキルジャック	2	0.2	スキルソフトを使用できるようにする
制眠器		0.1	1日の睡眠時間が3時間でよくなる
消失	サイバー[0.5]+バイオ[0.3]=0.8		

コムリンク		マトリックス能力値		マトリックスコンディションモニタ (8+機器R/2)		マトリックス行動				
機器名	メタリンク	データ処理	ファイアーウォール	※完全に埋まるまでペナルティは発生しない。						
機器レーティング	1	機器レーティング	機器レーティング							
マトリックス能力値	名称	行動	OS	必要マーク	使用技能	能力値	ダイス	リミット	防御	使用方法
データ処理	アイコン変更	単純	-	オーナー	データ処理行動					アイコンの外見を変更する。ただし、マトリックス知覚の結果は変更できない。
	機器操作	様々	-	1~3	操作する技能	操作能力値		データ処理または特殊	行動による	遠隔操作を行う。能力値と技能は操作に必要な技能を使用する
	編集	複雑	-	1	コンピューター	論理力	14	データ処理	直観力+FW	ファイル(文書、画像、動画)を編集(変更、コピー、削除)する
	マトリックス検索	特殊	-	なし	コンピューター	直観力	10	データ処理	-	特定の情報をマトリックスから検索する
	メッセージ送信	単純	-	なし or 1	データ処理行動					コムコードを知っている相手にファイルを送る。
FW	マトリックス全力防御	割込	-	オーナー	ファイアーウォール(FW)行動					マトリックス行動に対する防御テストに意志力を加える。(イニシアティブ-10)

サイバーデッキ				
デッキ	ヘルメスチャリオット			
機器レーティング	2			
能力値構成 (Attribute Array)	プログラム			
5	4	4	2	2

デッキ再構築 (簡易・非マトリクス行動)

下記①、②のどちらかひとつを行い、さらにa、bのどちらかひとつを行ってよい。

- ①デッキの能力値2つを入れ替える
- ②使用しているプログラムひとつを使用していないプログラムと入れ替える
 - a.プログラムひとつを空きスロットにロードする
 - b.プログラムひとつをアンロードする

プログラム: 設定使用時のデッキ構成

アタック	スリーズ	データ処理	FW
------	------	-------	----

プログラム			
仮想D			

マトリクスコンディションモニタ
(8+機器R/2)

※完全に埋まるまでペナルティーは発生しない。
修復には「ハードウェア+論理力」でテストを行う。1ヒットにつきひとつダメージを直すか修理時間を半分にすることができる。

オーバーウォッチスコア (OS)

OS=①+②+③
(40以上でマトリクスダメージ12DV+強制ペナルティナ再起動+グリッド管理者へ通報)

- ①アタック行動に対する防御テストのヒット数
- ②スリーズ行動に対する防御テストのヒット数
- ③最初OSから55分毎に+2D6(クローズ)

PAN(最大: 機器レーティング×3個)

- スレイブ化された機器は防護テストが可能
- 防護テスト時にはデッキ(コムリンク)と機器で高い方の値を使用できる。
- スレイブ化された機器にマークをつければ、そのマスターにマークをつけられるようになる。

<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"/>	<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"/>

ノイズ

スパム等情報量が多い、電磁波の状況が悪い等状況によって行動にペナルティーが発生します。ノイズレベルはあなたの行動に対してレベル分のマイナス修正となります。
ノイズは防御、抵抗テストには適用されません。
シグナルフィルター(ノイズ-2)

モード	AR	VR	
		コールドシム	ホットシム
肉体	動く	動かない	動かない
イニシアティブ	反応力+直観力	データ処理+直観力	データ処理+直観力
ダイス	+1D6	+3D6	+4D6
バイオフィードバックダメージ	受けない	精神ダメージ	肉体ダメージ
ダンブショック	なし	6S	6P
マトリクス行動修正	なし	なし	+2D6

マトリクス能力値				プログラム
アタック	スリーズ	データ処理	ファイアーウォール	/ <input type="checkbox"/> 仮想ドライブ+1

一般プログラム				
名称	使用方法		購入	ロード
検索	マトリクス探索の時間を半分にする			
設定	予め設定した能力値とプログラムを呼び出す			
編集	データ処理リミットを+2		<input type="checkbox"/>	
暗号化	ファイアーウォール能力値を+1		<input type="checkbox"/>	
シグナルフィルター	ノイズレーティングを-2		<input type="checkbox"/>	
道具箱	データ処理能力値を+1		<input type="checkbox"/>	
仮想ドライブ	プログラム数+2個、マトリクスダメージ時に追加1ダメージ			

ハッキングプログラム				
名称	使用方法		購入	ロード
装甲	マトリクスダメージ抵抗テスト+2		<input type="checkbox"/>	
小モニター	いつでもオーバーウォッチスコアを確認できる			
バイオフィードバック	マトリクスダメージを与える際、バイオフィードバックダメージを与える			
バイオフィードバックフィルター	バイオフィードバックダメージの抵抗に+2		<input type="checkbox"/>	
暗転	マトリクスダメージを与える際、バイオフィードバックダメージ(精神のみ)を与える			
解読	アタック能力値+1			
爆弾処理	データ爆弾のダメージ抵抗に+4			
爆破	ハックオンザフライ際のスリーズ能力値+2			
分割	ひとつのマトリクス行動の対象をふたつにする(ダイスプールを分割)			
防護	マークによる増加ダメージをマークにつき1点減少			
鉄槌	マトリクスダメージ+2		<input type="checkbox"/>	
捕縛	ダメージを与えた際、リンクロックを行う			
貪食	マークにつき1点ダメージを増加する			
甲殻	マトリクス及びバイオフィードバックダメージ抵抗に+1			
隠密	追跡に対する防御テスト+2			足跡同時不可
隠蔽	スリーズ能力値に+1			
足跡	追跡行動のデータ処理能力値に+2。相手が隠密を使用していた場合、修正を打ち消す			隠密同時不可
変化	アイコン変更の行動でアイコンを変化させる。見破るには能動的なマトリクス知覚が必要。			

グリッド	
公共グリッド	基本的に無料で接続できる。マトリクス行動に-2のペナルティー。
地方グリッド	都市ごとに運用されるグリッド。別都市からのアクセスは不可。
世界グリッド	10大が運用するグリッド。世界のどこからでもアクセス可能。
別グリッドへの行動	マトリクス行動に-2のペナルティー

ホスト

ホストは特殊なグリッドで他のグリッド同様アクセス可能です。ホストに入るとグリッドからの影響は受けません。OSはグリッド管理局からホストへと引き継がれ、OSも同様に上昇します。ホスト内でOSが40を超えた場合、ホストはあなたにマーク3つをつけ、ICの展開を始めます。
OSはグリッドに出るとグリッド管理局へ引き継がれます。40を超えていれば即座に攻撃が開始されます。

サイレントモード(単純動作、全マトリクス行動に-2のペナルティー)

単純動作を使用し、サイレントモードになることができます。このモードの対象を見つけるためには、を見つけるためのマトリクス知覚テストが必要です。マトリクス知覚テストで1ヒットすると半径100m以内にいるサイレントモードのアイコンがわかります。アイコンを確認できれば「コンピュータ+直観力[データ処理]」で相手の「論理力+スリーズ」と対決を行います。この時、アイコンが複数ある場合無作為に選択します。

※マークはサイレントモードになりません。要はサイレントモードになってもマークをつけられている相手からは丸見えということです。全てのマトリクスオブジェクトはオーナーによってサイレントモードに切り替えられます。

マトリクス行動

マトリクス能力値	名称	行動	OS	必要マーク	使用技能	能力値	ダイス	リミット	防御	使用方法
アタック	強制介入する	複雑	上昇	なし	サイバー戦闘	論理力	16	アタック	意志力+FW	対象にマークを1/2/3個(ダイス±0/-4/-10)つける。+純ヒット2点毎に1DVダメージ(任意)
	ファイルのプロテクトを外す	複雑	上昇	1	ハッキング	論理力	13	アタック	プロテクションR×2	ファイルの保護を解除する
プログラム □ 解読 +1	プログラムをクラッシュする	複雑	上昇	1	サイバー戦闘	論理力	14	アタック	直観力+FW	特定したプログラムを終了させる
	データスパイクを起こす	複雑	上昇	なし	サイバー戦闘	論理力	14	アタック	直観力+FW	「アタック+純ヒット+マーク×2」のダメージを与える。機器R+ファイアーウォールで抵抗できる。
	マークを消す	複雑	上昇	特殊	コンピューター	論理力	14	アタック	意志力+FW	自分のマークを3つ持つ対象が持つ任意のマークをひとつ除去する
	マトリクス痕跡除去	複雑	上昇	なし	コンピューター	レスポンス	-	アタック	痕跡R×2	共振力によるマトリクス痕跡を除去する。この行動には共振力Rが必要。
	ジャミングを行う	複雑	上昇	オーナー	電子戦	論理力	14	アタック	-	100m以内の機器にヒット数に等しいノイズレーティングを無差別に加える。使用した機器でマトリクス行動はできなくなる。
スリーズ	監視指数を確認する	単純	上昇	なし	電子戦	論理力	14	スリーズ	6ダイス	このテスト結果を含めた現在のOSを確認する。
	機器を初期化する	複雑	上昇	3	コンピューター	論理力	14	スリーズ	意志力+FW	機器のソフトウェアを書き換える。再起動時にソフトウェア+論理力[精神](12、1時間)でテストを行う。
プログラム □ 隠蔽 +1 □ 爆破 +2 ※ハッキングオンザフライ時のみ	即興ハッキングを行う	複雑	上昇	なし	ハッキング	論理力	15	スリーズ	直観力+FW	対象にマークを1/2/3個(ダイス±0/-4/-10)つける。+純ヒット2点毎にマトリクス知覚純ヒット1個分の情報を得る。
	姿を隠す	複雑	上昇	なし	電子戦	直観力	10	スリーズ	直観力+データ処理	見つかった対象から隠れる。マークをつけられている対象からは隠れられない
	データ爆弾を設置する	複雑	上昇	1	ソフトウェア	論理力	14	スリーズ	機器R×2	ファイルに純ヒットR以下のデータ爆弾を仕掛ける
	傍受する	複雑	上昇	1	電子戦	直観力	10	スリーズ	論理力+FW	マークをつけた対象のマトリクス通信に割り込む
	偽命令を与える	複雑	上昇	1(本文参照)	ハッキング	直観力	9	スリーズ	論理力+FW	機器やエージェントに命令を与える。対象に直接的なマークは必要ない。
データ処理	アイコンを変更する	単純	-	オーナー	データ処理行動					アイコンの外見を変更する。ただし、マトリクス知覚の結果は変更できない。
	機器を制御する	様々	-	簡易:1 単純:2 通常:3 複雑:3	操作する技能	操作能力値	データ処理 または特殊	行動による	遠隔操作を行う。能力値と技能は操作に必要な技能を使用する	
			上昇	電子戦	直観力	10	スリーズ	直観力+FW	テストが必要ない行動の場合は左記のテストを行う。(マクロック解除、銃のクリップを抜く等)	
	ファイルを編集する	複雑	-	1	コンピューター	論理力	14	データ処理	直観力+FW	ファイル(文書、画像、動画)を編集(変更、コピー、削除)する
	ホストに入る/出る	複雑	-	1	-	-	-	-	-	マークをつけたホストに出入りする
	グリッドを変更する	複雑	-	なし	データ処理行動					アクセス権のあるグリッドに飛び移る
	マークを招待する	単純	-	オーナー	データ処理行動					招待した相手はあなたが設定した期間と個数内に限り簡易行動でマークをつけられるようになる
	ジャンプインする	複雑	-	3	電子戦	論理力	14	データ処理	意志力+FW	VR必須。オーナーの許可があればテストは不要
	マトリクス知覚	複雑	-	なし	コンピューター	直観力	10	データ処理	論理力+スリーズ	マトリクスのアイコンや構造物を解析する
	マトリクス検索	特殊	-	なし	コンピューター	直観力	10	データ処理	-	特定の情報をマトリクスから検索する
	機器を再起動する	複雑	リセット	3	コンピューター	論理力	14	データ処理	意志力+FW	電源を落とし再起動する。OS及びつけられているマークは消去される。
	メッセージ送信	単純	-	なし or 1	データ処理行動					コマンドを知っている相手にファイルを送る。
	インターフェイスモードを変更する	単純	-	オーナー	データ処理行動					AR、VR、バイスベルサなどモードを切り替える。リンクロックされている場合は不可能。
	アイコンを追跡する	複雑	-	2	コンピューター	直観力	10	データ処理	意志力+スリーズ	対象の所在を知ることができる。
	FW ファイアーウォール	データ爆弾を解除する	複雑	-	なし	ソフトウェア	直観力	10	FW	データ爆弾R×2
マトリクス全力防御		割込	-	オーナー	ファイアーウォール(FW)行動					マトリクス行動に対する防御テストに意志力を加える。(イニシアティブ-10)
プログラム □ 暗号化 +1	ジャックアウトする	簡易	-	オーナー	ハードウェア	意志力	11	FW	論理力+アタック	マトリクスからジャックアウトし、危機を再起動します