

パーソナル・データ

Character sheet header table with fields: 名前/通称, 種族 (ヒューマン), 性別, 年齢, 才, 歩行 (6m), 走行 (12m), 水泳 (4m), ライフスタイル (下流), 同居人 (-), 維持費 (2000¥), 支払い (3ヶ月), 評判, 悪名, 公的認知度, 累積カルマ, 現在カルマ, 所持金 (1000+(3D6X60¥)¥)

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 and notes like '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 幸運 (エッジの最大値が8になる), 第一印象 (初対面の相手との交渉テストのダイス+2個), 戦士の規範 (攻撃準備ができていない者や無防備なものを殺す場合魅力+意志力(4)でテストが必要).

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】 4

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

敏捷力 (Agility) ...【論理力】 3

Skills for Agility: SG 近接戦闘 (Close Combat) with 棍棒 (Clubs), 素手戦闘 (Unarmed Combat), 刀剣 (Blades); SG 小火器 (Firearms) with 自動火器 (Automatics), 長銃 (Longarms), ピストル (Pistols); SG 隠密 (Stealth) with 忍び歩き (Sneaking), パーミング (Palming)*, [直観]変装 (Disguise); 弓術 (Archery), 重火器 (Heavy Weapons), 錠前 (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)

反応力 (Reaction) ...【直観力】 5

Skills for Reaction: 宇宙船操縦* (Pilot Aerospace), 航空機操縦* (Pilot Aircraft), 船舶操縦 (Pilot Watercraft), 地上機操縦 (Pilot Ground Craft), 特殊ヴィークル操縦 (Pilot Exotic Vehicle)*†, 歩行機操縦* (Pilot Walker)

筋力 (Strength) ...【魅力】 3

Skills for Strength: SG 運動 (Athletics) with 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) 6

Skills for Charisma: SG 演技 (Acting) with 虚言 (Con), ものまね (Impersonation), パフォーマンス (Performance); SG 対人 (Influence) with エチケット (Etiquette), 交渉 (Negotiation), 統率 (Leadership), 脅迫 (Intimidation), 指導 (Instruction), 動物使い (Animal Handling)

直観力 (Intuition) 3

Skills for Intuition: SG 野外活動 (Outdoors) with 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) 3

Skills for Logic: SG 医療 (Biotech) with 医学 (Medicine)*, 応急処置 (First Aid), サイバー技術* (Cybertechnology), バイオテクノロジー (Biotechnology)*; SG 機器整備 (Engineering) with 工業機器整備 (Industrial Mechanic)*, 航空機整備 (Aeronautics Mechanic)*, 自動車整備 (Automotive Mechanic)*, 船舶整備 (Nautical Mechanic)*; SG クラッキング (Cracking) with サイバー戦闘 (Cybercombat), 電子戦 (Electronic Warfare)*, ハッキング (Hacking); SG 電子工学 (Electronics) with コンピュータ (Computer), ソフトウェア (Software)*, ハードウェア (Hardware)*

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) -; SG [魔力]呪付 (Enchanting) with 錬金術 (Alchemy)*, 呪物製作 (Artificing)*, 解呪 (Disenchanting)*; SG [魔力]召霊術 (Conjuring) with 召喚 (Summoning)*, 束縛 (Binding)*, 放逐 (Banishing)*; SG [魔力]魔術 (Sorcery) with 儀式呪文行使 (Ritual Spellcasting)*, 呪文行使 (Spellcasting)*, 呪文対抗 (Counterspelling)*; SG [共振力]タスキング (Tasking) with コンパイル (Compiling)*, デコンパイル (Decompiling)*, レジスター (Registering)*

知識/言語

Knowledge/Language table with columns: 技能名, 能力値, レート. Includes 英語 (母国語), NAN語 (直観力 6), シアトルの犯罪組織 (直観力 5), ナイトエラント手順 (論理力 5), ギャングの縄張り (直観力 5), ファッショントレンド (直観力 6)

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) / 8

エッセンス 6

Initiative table with columns: イニシアティブ, 通常 (反応力+直観力), アストラル (直観力x2), 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), コールドシム, ホットシム

パーソナル・データ

名前/通称 _____ 種族 ヒューマン 性別 _____ 年齢 オ

歩行 6m 走行 12m 水泳 4m 疾走 ランニングテスト(ダイス個(リミット)のヒット数×2m追加で移動。複雑動作が必要。)

移動ルール: 1戦闘ターンの移動距離。歩行以上の距離を移動する場合簡易動作を使用して走行を維持する。更に走行距離を伸ばすには複雑動作で疾走が必要

コンディション・モニター

精神ダメージ (8+意志力/2)	身体ダメージ (8+強靭力/2)	オーバーフロー ダメージトラック																																						
<table border="1"> <tr><td></td><td>-1</td></tr> <tr><td></td><td>-2</td></tr> <tr><td></td><td>-3</td></tr> <tr><td></td><td>-4</td></tr> <tr><td></td><td>-5</td></tr> </table>		-1		-2		-3		-4		-5	<table border="1"> <tr><td></td><td>-1</td></tr> <tr><td></td><td>-2</td></tr> <tr><td></td><td>-3</td></tr> <tr><td></td><td>-4</td></tr> <tr><td></td><td>-5</td></tr> <tr><td></td><td>-6</td></tr> <tr><td></td><td>-7</td></tr> </table>		-1		-2		-3		-4		-5		-6		-7	<table border="1"> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>														
	-1																																							
	-2																																							
	-3																																							
	-4																																							
	-5																																							
	-1																																							
	-2																																							
	-3																																							
	-4																																							
	-5																																							
	-6																																							
	-7																																							

1撃で身体L欄以上の負傷で転倒

強靭力超過で死亡

防御テスト

回避	8	全ての攻撃に対して使用可能。コストなし
ダメージ抵抗	16	ダメージ減少に使用(装甲+強靭力)。

全力防御 割り込み動作。基本的にイニシアティブ値が減少する。

防御	9	IV-5.近接攻撃を受けた時の回避テストに素手戦闘Rを加算。
全力回避	10	IV-5.近接攻撃を受けた時の回避テストに体術Rを加算。
受け流し		IV-5.近接攻撃を受けた時の回避テストに近接武器Rを加算。
全力防御	13	IV-10.攻撃を受けた時の回避テストに意志力Rを加算。1ラウンド有効
高潔なる守護		IV-5.エッジ-1、2m以内の相手の代わりにダメージを受けることができる

能力値 & 技能...アストラル投射中は[]内の能力値で判定

リミット(判定達成値上限)	Physical Limit 身体 (筋力×2+強靭力+反応力) 5	Mental Limit 精神 (論理力×2+意志力+直観力) 5	Social Limit 社交 (魅力×2+意志力+エッセンス) 8
Composure 冷静(魅力+意志力) 11	Judge Intentions 意図推定(魅力+直観力) 9	Memory 記憶力(論理力+意志力) 8	Lift/Carry 持ち上げ/運搬(強靭力+筋力) 7

エッジ(現在/最大) / 8 エッセンス 6 イニシアティブ 8 + d6 視界修正 低光量

使用可能能力 _____

ヴィークル

名称	使用技能	ダイス数	操縦値	加速	最高速度	パイロット	強靭力	装甲	座席数	センサー
フォードアメリカー	地上機操縦	6	4/3	3	2	1	11	6	4	2

近接武器

名称	使用技能	ダイス数	リーチ	DV	AP	精密	その他
ショックグローブ	素手戦闘	4D	-	8S(e)	-	5	電撃ダメージを与える

射撃武器 反動修正基本値(RC):(2) [筋力/3+1] (各武器に基本値は加算済み)

名称	使用技能	ダイス数	DV	AP	精密度	反動補正	弾薬数	近距離	中距離	遠距離	超遠距離
アレスプレデターV	ピストル	7(9)	8P	-5	6(8)	5	15	0-5	6-20	21-40	41-60

射撃モード	名称	防御ペナルティ	使用弾数/反動値	必要動作	その他/特記事項
	セミオート(SA)	0	1	単純動作	
	セミバースト(SB)	-2	3	複雑動作	

ヘビーピストル: 世界で一番売れてるハンドガン。弾薬はADPS、スマートリンク、ガスペントR3内臓。