

パーソナル・データ

名前/通称 種族 ドワーフ 性別 年齢 才
歩行 10m 走行 15m 水泳 4m ライフスタイル 中流 同居人 人 維持費 ¥6,000- 支払い 1ヶ月
評判 悪名 公的認知度 累積カルマ 現在カルマ 所持金 ¥280+(4D6X100)

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+強靱力/2) オーバーフローダメージトラック
Grid showing damage levels from -1 to -7 and status like '1撃で身体L欄以上の負傷で転倒'

資質

資質の名前 解説
胆力 恐怖や脅迫に抵抗するダイス+2個
頑強 ダメージ抵抗の際に強靱力を+1されているとして扱う

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+強靱力+反応力) 8 Mental Limit 精神 (論理力×2+意志力+直観力) 4 Social Limit 社交 (魅力×2+意志力+エッセンス) 6(8)
Composure 冷静(魅力+意志力) 6 Judge Intentions 意図推定(魅力+直観力) 6 Memory 記憶力(論理力+意志力) 5 LIT/Carry 持ち上げ/運搬(強靱力+筋力) 12

強靱力(Body) ... [意志力] 7

潜水(Diving)
自由落下(Free-Fall)

敏捷力(Agility) ... [論理力] 2(9)

SG 近接戦闘(Close Combat)
棍棒(Clubs)
素手戦闘(Unarmed Combat) 2
刀剣(Blades)
SG 小火器(Firearms)
自動火器(Automatics) 4
長銃(Longarms)
ピストル(Pistols) 6

SG 隠密(Stealth)

忍び歩き(Sneaking) 2
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†(モノフィラメントウイップ)
特殊射撃武器(Exotic Ranged Weapon)*†
砲術(Gunnery)

反応力(Reaction) ... [直観力] 4(6)

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)
特殊ヴァークル操縦(Pilot Exotic Vehicle)*†
歩行機操縦*(Pilot Walker)

筋力(Strength) ... [魅力] 3

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) 3(6)

SG 演技(Acting)
虚言(Con)
ものまね(Impersonation)
パフォーマンス(Performance)
SG 対人(Influence) 5
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

SG 野外活動(Outdoors)
航法(Navigation)
[意志]サバイバル(Survival)
トラッキング(Tracking) 2
工芸(Artisan)*
知覚(Perception) 6
霊視(Assensing)*

論理力(Logic) 2

SG 医療(Biotech)
医術(Medicine)*
応急処置(First Aid) 2
サイバー技術*(Cybertechnology)
バイオテクノロジー(Biotechnology)*
SG 機器整備(Engineering)
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)
サイバー戦闘(Cybercombat)
電子戦(Electronic Warfare)*
ハッキング(Hacking)
SG 電子工学(Electronics)
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) 3

アストラル戦闘(Astral Combat)*
魔力(Magic)/共振力(Resonance) -
SG [魔力]呪付(Enchanting)
錬金術(Alchemy)*
呪物製作(Artificing)*
解呪(Disenchanting)*
SG [魔力]召霊術(Conjuring)
召喚(Summoning)*
束縛(Binding)*
放逐(Banishing)*
SG [魔力]魔術(Sorcery)
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)
コンパイル(Compiling)*
デコンパイル(Decompiling)*
レジスター(Registering)*

知識/言語

技能名 能力値 レート
英語 直観力 母国語
日本語 3 3
企業手順 2 4
シアトルの裏社会 3 3

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) / 3

エッセンス 0.9

イニシアティブ
通常(反応力+直観力) 9 + 3d6
アストラル(直観力×2) + 2d6
リギング-AR(反応力+直観力) + d6
マトリックス-AR(反応力+直観力) + d6
マトリックス-VR コールドシム + 3d6
(データ処理+直観力) ホットシム + 4d6

パーソナル・データ

名前/通称 _____ 種族 ドワーフ 性別 _____ 年齢 才

歩行 10m 走行 15m 水泳 4m 疾走 ランニングテスト(ダイス2個(リミット8)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	9	全ての攻撃に対して使用可能。コストなし
ダメージ抵抗	30	ダメージ減少に使用(装甲+強靭力)

全力防御

防御	11	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		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	15	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	12	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)	身体 (筋力×2+強靭力+反応力)	8	精神 (論理力×2+意志力+直観力)	4	社交 (魅力×2+意志力+エッセンス)	6(8)	
冷静(魅力+意志力)	6	意図推定(魅力+直観力)	6	記憶力(論理力+意志力)	5	持ち上げ/運搬(強靭力+筋力)	12

エッジ(現在/最大) / 3 **エッセンス** 0.9 **イニシアティブ** 9 + 3d6 視界修正 熱映像

近接武器

名称	使用技能	ダイス数	リーチ	DV	AP	精密	その他
モノフィラメントウイップ	特殊近接武器	15D	2	12P	-8	5(7)	敏捷力はサイバーアームにより9を使用
素手	素手戦闘	11D		5P		8	敏捷力はサイバーアームにより9を使用

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	15(17)	8P	-5	5(7)	2	15	0-5	6-20	21-40	41-60

ヘビーピストル:世界で一番売れてるハンドガン。スマートリンク内臓。予備クリップX3、APDS100。サイバーホルスターに内蔵。

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	
バーストファイヤ(BF)	-2	3	単純動作	

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
アレスアルファ	自動火器	13(15)	11P	-2	6(8)	4	42(c)	0-25	26-150	151-350	351-550

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	
バーストファイヤ(BF)	-2	3	単純動作	
ロングバースト(LB)	-5	6	複雑動作	
フルオート:単純(FA)	-5	6	単純動作	
フルオート:複雑(FA)	-9	10	複雑動作	
制圧射撃	伏せ or 遮蔽	20	複雑動作	

アサルトライフル:UCAS陸軍正式採用武器。反動補正とスマートリンク内臓。軍用品のため違法品。