

パーソナル・データ

Character sheet header table with fields: 名前/通称, 種族 (エルフ), 性別, 年齢, 才, 歩行 (12m), 走行 (24m), 水泳 (6m), ライフスタイル (下流), 同居人 (-), 維持費 (2,000¥), 支払い (1ヶ月), 評判, 悪名 (1), 公的認知度, 累積カルマ, 現在カルマ, 所持金 (1690+(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 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 アデプト (アデプト能力を得る), 依存症 [軽度、BTL] (月に1度BTLを使用しなければ禁断症状), 暗殺者の教義 (無報酬の殺しは行わない。無関係な相手を殺害した場合カルマ-1), 胆力 (恐怖や脅迫に抵抗するダイス+2個), 生来のアスリート (体術と運動のテストのダイス+2個)

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】 6

Skills for Agility: SG 近接戦闘 (Close Combat) (棍棒 (Clubs), 素手戦闘 (Unarmed Combat), 刀剣 (Blades) 4), SG 小火器 (Firearms) 5 (自動火器 (Automatics), 長銃 (Longarms), ピストル (Pistols))

SG 隠密 (Stealth)

Skills for Stealth: 忍び歩き (Sneaking) (都市) 4(+2), パーミング (Palming)\*, [直観]変装 (Disguise)

Skills for Body/Agility: 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】 3(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) 3, 特殊ヴィークル操縦 (Pilot Exotic Vehicle)\*†, 歩行機操縦\* (Pilot Walker)

筋力 (Strength) ...【魅力】 2

Skills for Strength: SG 運動 (Athletics) (水泳 (Swimming) 2, [敏捷]体術 (Gymnastics) 5, ランニング (Running) 4)

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

Skills for Charisma: SG 演技 (Acting) (虚言 (Con) 3, ものまね (Impersonation), パフォーマンス (Performance)), SG 対人 (Influence) (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) (航法 (Navigation), [意志]サバイバル (Survival), トラッキング (Tracking) 3), 工芸 (Artisan)\*, 知覚 (Perception) 4, 霊視 (Assensing)\*

論理力 (Logic) 2

Skills for Logic: SG 医療 (Biotech) (医学 (Medicine)\*, 応急処置 (First Aid) 3, 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) 2

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

魔力 (Magic) 6

Skills for Magic: 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

Knowledge/Language table with columns: 技能名, 能力値, レート. Includes entries like ラコタ (-, 母国語), 英語 (直観力 8), スペレシエル (直観力 7), エジプト陶器 (直観力 5), 武器操作 (論理力 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) / 5

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) 8 + 3d6, アストラル (直観力 x 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 エルフ 性別 \_\_\_\_\_ 年齢 才  
 歩行 12m 走行 24m 水泳 6m 疾走 ランニングテスト(ダイス9個(リミット4)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> <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>-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																																											
	-6																																											
	-7																																											
	-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	17	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		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	16	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	13	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	11	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)	Mental Limit 精神 (論理力×2+意志力+直観力)	Social Limit 社交 (魅力×2+意欲力+エッセンス)
	4	3	5
Composure 冷静(魅力+意志力)	Judge Intentions 意図推定(魅力+直観力)	Memory 記憶力(論理力+意志力)	Lift/Larry 持ち上げ/運搬(強靭力+筋力)
5	6	4	5

エッジ(現在/最大)  / 5    **エッセンス**  6    **イニシアティブ**  8 + 3d6    視界修正  暗視

使用可能能力    能力値増幅[敏捷力]: 10個でテストしたヒット数だけ敏捷力が増加。ヒット数×2ターン維持

近接武器

名称	使用技能	ダイス数	リーチ	DV	AP	精密	その他
ナイフ	刀剣	10	-	6P	-1	5	

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	11(12)	8P	-5	6(8)	2	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、スマートリンク内臓。

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

イングラムスマートガンX	自動火器	11(12)	9P	-5	5(7)	4	32(C)	0-10	11-40	41-80	81-150
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						
	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								

サブマシンガン: 非常によく使われているサブマシンガン。ガスベントシステム2、スマートリンク、ADPS弾使用

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

PJSS モデル55	長銃	11(12)	11P	-1	6(8)	3	2(b)	0-50	51-350	351-800	800-1500
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						
	シングルショット(SS)	0	1	単純動作	反動の累積が起きない。1行動フェイズに1回しか射撃ができない						
	バーストファイヤ(BF)	-2	3	単純動作	2連ばれるによる効果。弾丸を2発消費。						

ショットガン: スポーツショットガン、スラッグ弾使用、スマートリンク、衝撃パッド搭載。2連パレルによりBFとして射撃可能

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	11(12)	11P	-6	6(8)	4	42(c)	0-25	26-150	151-350	351-550
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							
	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。