

パーソナル・データ

Character profile table with fields: 名前/通称, 種族 (ヒューマン), 性別, 年齢, 才, 歩行 (m), 走行 (m), 水泳 (m), ライフスタイル (不法居住), 同居人 (人), 維持費 (¥500), 支払い (4ヶ月), 評判, 悪名, 公的認知度, 累積カルマ, 現在カルマ, 所持金 (¥)

コンディション・モニター

Grid-based condition monitors for 精神ダメージ (8+意志力/2), 身体ダメージ (8+強靱力/2), and オーバーフローダメージトラック. Includes a note: 1撃で身体L欄以上の負傷で転倒

資質

Table of traits (資質) with columns: 資質の名前, 解説. Includes traits like 卓越した能力値(筋力), 両手利き, 名誉の掟(武俠), 苦手(小火器), 遺伝子的呪い, 導師精霊(龍殺しの英雄)

能力値 & 技能...アストラル投射中は【 】内の能力値で判定

Table of limits and skills: リミット(判定達成数上限), 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), 降下(Free-Fall)

敏捷力(Agility) ...【論理力】 5

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

SG 隠密(Stealth)

Skills for Stealth: 潜入(Sneaking), パーミング(Palming)*, [直観]変装(Disguise)

Skills for Archery: 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】 6(9)

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】 7

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), 虚言(Con), なりすまし(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) 5

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) 2

Skills for Logic: SG 医療(Biotech), 医術(Medicine)*, 応急処置(First Aid), サイバー技術*(Cybertechnology), 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)*

Skills for Arcana: アルカナ(Arcana)*, 爆破(Demolitions), 武器整備(Armorer), バイオテクノロジー(Biotechnology)*, 化学(Chemistry)*, 偽造(Forgery)

意志力(Willpower) 2

アストラル戦闘(Astral Combat)*

魔力(Magic)/共振力(Resonance) 6

Skills for Magic: SG [魔力]呪付(Enchanting), 錬金術(Alchemy)*, 呪具工(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)

Skills for Tasking: コンパイル(Compiling)*, デコンパイル(Decompiling)*, レジスター(Registering)*

知識/言語

Table of knowledge and languages: 技能名, 能力値, レート. Includes 英語, 中国語, ナイトエラント警備手順, シアトルの裏社会, 武俠小説, 弓

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) 6

エッセンス 6

Skills for Essence: イニシアティブ, 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 (処理速度+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 5m 走行 10m 水泳 4m 疾走 ランニングテスト(11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

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	14	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		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	15	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	22	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	16	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) <u>8</u>	精神 (論理力×2+意志力+直観力) <u>4</u>	社交 (魅力×2+意志力+エッセンス) <u>4</u>
Composure 冷静(魅力+意志力) <u>4</u>	Judge Intentions 意図推定(魅力+直観力) <u>8</u>	Memory 記憶力(論理力+意志力) <u>4</u>	Lift/Carry 持ち上げ/運搬(強靭力+筋力) <u>11</u>

エッジ(現在/最大) / 6 **エッセンス** 6 **イニシアティブ** 14 + 4d6 視界修正 低光量

使用可能能力: 武器収束具	単純動作で使用。刀剣判定のダイス+3
使用可能能力: 気収束具	単純動作で使用。交渉テストにダイス+2
使用可能能力: 能力増強	8Dでテストを行い成功数だけ筋力が増加する。持続時間はヒット数の2倍戦闘ターン

近接武器

名称	使用技能	ダイス数	リーチ	DV	AP	精密	その他
ノダチ	刀剣	13D	2	13P	-3	6	大型の日本カタナ。能力増強のヒット数打だけDVが増加する。
ノダチ(武器収束具)	刀剣	16D	2	13P	-3	6	大型の日本カタナ。能力増強のヒット数打だけDVが増加する。
コンバットナイフ	刀剣	13D	-	9P	-3	6	よくあるコンバットナイフ。能力増強のヒット数打だけDVが増加する。

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
手裏剣	投擲	9D	8P	-1	8		10	0-7	8-14	15-25	26-49

投擲用の手裏剣。能力増強のヒット数打だけDVが増加する。