

SPACE SHIP STORY

サンプルキャラクター：フェンサー

名前		性別	年齢
出身		星の名前	
キャプテンとの関係		加入順	目的

最大装甲値	現在装甲値
10	
最大精神力	現在精神力
13	

▷ スキル

名称	レベル	タイプ	コスト	対象	射程	効果
応援	1	宣言	0	単体	シーン	判定直前に宣言 対象の達成値+1 行動を消費する
双撃	1	宣言	3	自身	—	攻撃前に宣言 各武器1回の武器攻撃をする 命中判定-2
チャージ	1	宣言	2	自身	—	命中判定前に宣言 ダメージ+3 追撃にも効果がある
※フェイント	1	宣言	3	自身	—	命中判定振り直し 1度の判定に1回まで
神速	2	常時	—	—	—	適用済み

▷ 武器

名称	部位	射程	対象	命中	威力	備考
ブレード	片手	0	単体	3	4	
ガントレット	片手	0	単体	4	2	

▷ 防具

名称	部位	装甲値	備考
パワードスーツ	スーツ	5	白兵武器の威力+2（適用済み）
故郷の民族頭部	ヘッド	5	最大精神力+3（適用済み）
合計		10	

▷ オブジェ

名称	設備	タイプ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐ なし	A / B	ガジェット / トラップ
☐ なし	A / B	ガジェット / トラップ
ガジェット：そのマスで判定する直前に宣言 達成値+2		
トラップ：ラウンド終了時敵に2D6点のダメージ		

▷ 設備

名称	備考
A / B	
A / B	

▷ その他の持ち物

冒険者必需品

▷ アイテム

名称	備考	個数
バリア発生装置	あなたの最大装甲値を常に+5	
ジェットパック	他人の手番中以外いつでも使用できる ZOCを無視して即座に5マス移動する	
加速装置	いつでも使用できる 1ラウンドの間、あなたのイニシアチブ+5	
レッドタブ	戦闘中、あなたが判定した直後に使用する そのダイスの出目を+2する	
向精神薬	あなたの手番中いつでも使用できる あなたの精神力を6点回復する	
故郷のお守り	誰かがダイスを振った直後に使用する そのダイスをすべて振り直す	1
ドローン	いつでも使用できる 1つのマスを指定し、 そこのオブジェをすべて無力化する	

SPACE SHIP STORY

サンプルキャラクター：バウンサー

名前		性別	年齢
出身		星の名前	
キャプテンとの関係		加入順	目的

最大装甲値	現在装甲値
23	
最大精神力	現在精神力
15	

▷ スキル

名称	レベル	タイプ	コスト	対象	射程	効果
応援	1	宣言	0	単体	シーン	判定直前に宣言 対象の達成値+1 行動を消費する
カバー	1	宣言	2	単体	0	攻撃が命中した後宣言 対象をあなたに ダメージ-1
※インターセプト	1	宣言	3	単体	武器	対象が判定をした直後に宣言 達成値-1
跳弾	2	宣言	1	自身	—	射程：武器のスキルを使う時宣言 遮蔽を2マス無視
怪力	1	常時	—	—	—	適用済み

▷ 武器

名称	部位	射程	対象	命中	威力	備考
ガトリングガン	両手	3	エリア	2	4	
テトラシールド	両手	—	—	—	—	ダメージ-3

▷ 防具

名称	部位	装甲値	備考
アーマーベスト	スーツ	5	アイテム所持数+1
ゴーグル	ヘッド	5	射撃武器の威力+2（適用済み）
スケイルスーツ	アンダー	5	移動力+1
合計		20	

▷ オブジェ

名称	設備	タイプ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐ なし	A / B	ガジェット / トラップ
ガジェット：そのマスで判定する直前に宣言 達成値+2		
トラップ：ラウンド終了時敵に2D6点のダメージ		

▷ 設備

名称	備考
A / B	
A / B	

▷ その他の持ち物

冒険者必需品

▷ アイテム

名称	備考	個数
バリア発生装置	あなたの最大装甲値を常に+5	1
ジェットパック	他人の手番中以外いつでも使用できる ZOCを無視して即座に5マス移動する	1
加速装置	いつでも使用できる 1ラウンドの間、あなたのイニシアチブ+5	
レッドタブ	戦闘中、あなたが判定した直後に使用する そのダイスの出目を+2する	
向精神薬	あなたの手番中いつでも使用できる あなたの精神力を6点回復する	
故郷のお守り	誰かがダイスを振った直後に使用する そのダイスをすべて振り直す	
ドローン	いつでも使用できる 1つのマスを指定し、 そこのオブジェをすべて無力化する	

SPACE SHIP STORY

サンプルキャラクター：オペレーター

名前		性別	年齢
出身	星の名前		
キャプテンとの関係	加入順	目的	

最大装甲値	現在装甲値
5	
最大精神力	現在精神力
20	

イニシアチブ	
4	
移動力	
3	
特異点	☐

▷ スキル

名称	レベル	タイプ	コスト	対象	射程	効果
応援	1	宣言	0	単体	シーン	判定直前に宣言 対象の達成値＋1 行動を消費する
兵法	1	準備	2	1体	シーン	知力判定で対決 成功時1体のキャラクターを移動させる
※高速修理	1	準備	3	単体	0	対象の装甲値を1D6点回復
用意周到	1	宣言	3	自身	－	タイプ：準備のスキルを追加で1個使用できる
※ハッキング	1	宣言	5	単体	シーン	敵が判定した時 知力判定で対抗 成功時敵の判定を失敗させる
斉射	1	宣言	2	自身	－	いつでも使用できる 即座に砲撃を行う

▷ 武器

名称	部位	射程	対象	命中	威力	備考
ライフル	片手	3	単体	2	2	

▷ 防具

名称	部位	装甲値	備考
アーマーベスト	スーツ	5	アイテム所持数＋1
ハット	ヘッド	0	最大精神力＋5（適用済み）
合計		5	

▷ オブジェ

名称	設備	タイプ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐ なし	A / B	ガジェット / トラップ
ガジェット：そのマスで判定する直前に宣言 達成値＋2		
トラップ：ラウンド終了時敵に2D6点のダメージ		

▷ 設備

名称	備考
A / B	
A / B	

▷ その他の持ち物

冒険者必需品

▷ アイテム

名称	備考	個数
バリア発生装置	あなたの最大装甲値を常に＋5	
ジェットパック	他人の手番中以外いつでも使用できる ZOCを無視して即座に5マス移動する	
加速装置	いつでも使用できる 1ラウンドの間、あなたのイニシアチブ＋5	
レッドタブ	戦闘中、あなたが判定した直後に使用する そのダイスの出目を＋2する	2
向精神薬	あなたの手番中いつでも使用できる あなたの精神力を6点回復する	1
故郷のお守り	誰かがダイスを振った直後に使用する そのダイスをすべて振り直す	1
ドローン	いつでも使用できる 1つのマスを指定し、 そこのオブジェをすべて無力化する	

SPACE SHIP STORY

サンプルキャラクター：ミュータント

名前		性別	年齢
出身	星の名前		
キャプテンとの関係	加入順	目的	

最大装甲値	現在装甲値
20	
最大精神力	現在精神力
20	

イニシアチブ	
7	
移動力	
5	
特異点	☐

▷ スキル

名称	レベル	タイプ	コスト	対象	射程	効果
応援	1	宣言	0	単体	シーン	判定直前に宣言 対象の達成値＋1 行動を消費する
魂の歌	1	準備	3	効果参照	シーン	好きなキャラクター全員の最大精神力を＋1D6する
サイコブラスト	1	行動	3	単体	3	感覚対決 成功時ダメージ2D6＋1＆1マス強制移動
テレポート	1	宣言	2	効果参照	0	移動する時に宣言 1体を任意のマスに移動させる
※バリア	1	宣言	3	単体	シーン	ダメージを受ける直前に使用 ダメージを4点減少させる
センサー	1	常時	－	－	－	適用済み

▷ 武器

名称	部位	射程	対象	命中	威力	備考
生身	なし	0	単体	0	0	適用済み

▷ 防具

名称	部位	装甲値	備考
カーボンマント	スーツ	5	回避判定＋1
ヘルメット	ヘッド	10	
スケイルスーツ	アンダー	5	移動力＋1
合計		20	

▷ オブジェ

名称	設備	タイプ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
ガジェット：そのマスで判定する直前に宣言 達成値＋2		
トラップ：ラウンド終了時敵に2D6点のダメージ		

▷ 設備

名称	備考
A / B	
A / B	

▷ その他の持ち物

冒険者必需品

▷ アイテム

名称	備考	個数
バリア発生装置	あなたの最大装甲値を常に＋5	
ジェットパック	他人の手番中以外いつでも使用できる ZOCを無視して即座に5マス移動する	
加速装置	いつでも使用できる 1ラウンドの間、あなたのイニシアチブ＋5	
レッドタブ	戦闘中、あなたが判定した直後に使用する そのダイスの出目を＋2する	
向精神薬	あなたの手番中いつでも使用できる あなたの精神力を6点回復する	1
故郷のお守り	誰かがダイスを振った直後に使用する そのダイスをすべて振り直す	2
ドローン	いつでも使用できる 1つのマスを指定し、 そこのオブジェをすべて無力化する	

SPACE SHIP STORY

サンプルキャラクター：グラップラー

名前		性別	年齢
出身		星の名前	
キャプテンとの関係		加入順	目的

最大装甲値	現在装甲値
10	
最大精神力	現在精神力
15	

▷ スキル

名称	レベル	タイプ	コスト	対象	射程	効果
応援	1	宣言	0	単体	シーン	判定直前に宣言 対象の達成値+1 行動を消費する
※威圧	1	準備	4	エリア	0	感覚判定で対決、成功時精神力へ1D6ダメージ
投げ	1	行動	1	単体	0	肉体判定で対決、成功時2D6+8ダメ 反撃に使用可能
挑発	2	宣言	3	単体	4	射程内の敵が判定をする直前に宣言、対象を自身にする
タツジン	1	常時	—	—	—	適用済み

▷ 武器

名称	部位	射程	対象	命中	威力	備考
生身	なし	0	単体	3	5	適用済み
スキル《投げ》	—	0	単体	3	8	

▷ 防具

名称	部位	装甲値	備考
パワードスーツ	スーツ	5	白兵武器の威力+2（適用済み）
スケイルスーツ	アンダー	5	移動力+1
合計		10	

▷ オブジェ

名称	設備	タイプ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐ なし	A / B	ガジェット / トラップ
ガジェット：そのマスで判定する直前に宣言 達成値+2 トラップ：ラウンド終了時敵に2D6点のダメージ		

▷ 設備

名称	備考
A / B	
A / B	

▷ その他の持ち物

冒険者必需品

▷ アイテム

名称	備考	個数
バリア発生装置	あなたの最大装甲値を常に+5	
ジェットパック	他人の手番中以外いつでも使用できる ZOCを無視して即座に5マス移動する	
加速装置	いつでも使用できる 1ラウンドの間、あなたのイニシアチブ+5	
レッドタブ	戦闘中、あなたが判定した直後に使用する そのダイスの出目を+2する	
向精神薬	あなたの手番中いつでも使用できる あなたの精神力を6点回復する	
故郷のお守り	誰かがダイスを振った直後に使用する そのダイスをすべて振り直す	
ドローン	いつでも使用できる 1つのマスを指定し、 そこのオブジェをすべて無力化する	

SPACE SHIP STORY

サンプルキャラクター：サイバーウェポン

名前		性別	年齢
出身		星の名前	
キャプテンとの関係		加入順	目的

最大装甲値	現在装甲値
10	
最大精神力	現在精神力
10	

▷ スキル

名称	レベル	タイプ	コスト	対象	射程	効果
応援	1	宣言	0	単体	シーン	判定直前に宣言 対象の達成値+1 行動を消費する
ツクモ	3	—	—	—	—	宿主と位置を共有する 宿主の装備1つのデータを+2する
制圧射撃	1	準備	4	エリア	武器	対象のイニシアチブを-10する
ブレイン	1	常時	—	—	—	適用済み

▷ 武器

名称	部位	射程	対象	命中	威力	備考
グレネードランチャー	両手	3	エリア	1	—	ダメージはグレネード依存
スタングレネード	なし	2	エリア	3	6	精神力に直接ダメージを与える
バリアグレネード	なし	2	エリア	—	—	対象の最大精神力を+2D6する

▷ 防具

名称	部位	装甲値	備考
ゴーグル	ヘッド	5	射撃武器の威力+2（適用済み）
合計		5	

▷ オブジェ

名称	設備	タイプ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐ なし	A / B	ガジェット / トラップ
☐ なし	A / B	ガジェット / トラップ
ガジェット：そのマスで判定する直前に宣言 達成値+2 トラップ：ラウンド終了時敵に2D6点のダメージ		

▷ 設備

名称	備考
A / B	
A / B	

▷ その他の持ち物

冒険者必需品

▷ アイテム

名称	備考	個数
バリア発生装置	あなたの最大装甲値を常に+5	1
ジェットパック	他人の手番中以外いつでも使用できる ZOCを無視して即座に5マス移動する	
加速装置	いつでも使用できる 1ラウンドの間、あなたのイニシアチブ+5	
レッドタブ	戦闘中、あなたが判定した直後に使用する そのダイスの出目を+2する	
向精神薬	あなたの手番中いつでも使用できる あなたの精神力を6点回復する	
故郷のお守り	誰かがダイスを振った直後に使用する そのダイスをすべて振り直す	2
ドローン	いつでも使用できる 1つのマスを指定し、 そこのオブジェをすべて無力化する	

SPACE SHIP STORY

サンプルキャラクター：エンジニア

名前		性別	年齢
出身	星の名前		
キャプテンとの関係	加入順	目的	

最大装甲値	現在装甲値
5	
最大精神力	現在精神力
15	

イニシアチブ	
4	
移動力	
4	
特異点	☐

▷ スキル

名称	レベル	タイプ	コスト	対象	射程	効果
応援	1	宣言	0	単体	シーン	判定直前に宣言 対象の達成値＋1 行動を消費する
すり抜け	1	準備	3	自身	—	1回の移動ができ、このときZOCを無視できる
リサイクル	1	宣言	0	自身	0	1シーンに2回使用可能 オブジェの使用回数を回復する
罠使い	1	宣言	2	効果参照	—	1シーンに1回使用可能 いつでもトラップを使用できる
見切り	2	宣言	2	自身	—	回避か反撃をする直前に使用 達成値＋2

▷ 武器

名称	部位	射程	対象	命中	威力	備考
フリーザー	片手	2	単体	3	0	ダメージは精神力に与えられる

▷ 防具

名称	部位	装甲値	備考
アーマーベスト	スーツ	5	アイテム所持数＋1
合計		5	

▷ オブジェ

名称	設備	タイプ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐ なし	A / B	ガジェット / トラップ
ガジェット：そのマスで判定する直前に宣言 達成値＋2		
トラップ：ラウンド終了時敵に2D6点のダメージ		

▷ 設備

名称	備考
A / B	
A / B	

▷ その他の持ち物

冒険者必需品

▷ アイテム

名称	備考	個数
バリア発生装置	あなたの最大装甲値を常に＋5	
ジェットパック	他人の手番中以外いつでも使用できる ZOCを無視して即座に5マス移動する	
加速装置	いつでも使用できる 1ラウンドの間、あなたのイニシアチブ＋5	1
レッドタブ	戦闘中、あなたが判定した直後に使用する そのダイスの出目を＋2する	
向精神薬	あなたの手番中いつでも使用できる あなたの精神力を6点回復する	
故郷のお守り	誰かがダイスを振った直後に使用する そのダイスをすべて振り直す	
ドローン	いつでも使用できる 1つのマスを指定し、 そこのオブジェをすべて無力化する	2

SPACE SHIP STORY

サンプルキャラクター：サモナー

名前		性別	年齢
出身	星の名前		
キャプテンとの関係	加入順	目的	

最大装甲値	現在装甲値
10	
最大精神力	現在精神力
26	

イニシアチブ	
3	
移動力	
3	
特異点	☐

▷ スキル

名称	レベル	タイプ	コスト	対象	射程	効果
応援	1	宣言	0	単体	シーン	判定直前に宣言 対象の達成値＋1 行動を消費する
号令	1	行動	4	単体	シーン	対象に1回の手番フェイズをさせる
※コンビネーション	1	宣言	3	単体	武器	対象（敵）がダメージを受けた直後に宣言 追撃を行う
※時間逆行	1	宣言	5	単体	シーン	対象が振ったダイスを振りなおす
召喚	2	宣言	3	—	0	契約したフォロワー（荒事屋 / ヒロイン）を呼び出す

▷ 武器

名称	部位	射程	対象	命中	威力	備考
ガン	片手	2	単体	2	1	追撃のダメージ3D6
★グレネード	片手	2	エリア	3	6	1シーン1回まで使用可能

▷ 防具

名称	部位	装甲値	備考
故郷の民族頭部	ヘッド	5	最大精神力＋3（適用済み）
故郷の民族衣装	スーツ	5	最大精神力＋3（適用済み）
合計		10	

▷ オブジェ

名称	設備	タイプ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
ガジェット：そのマスで判定する直前に宣言 達成値＋2		
トラップ：ラウンド終了時敵に2D6点のダメージ		

▷ 設備

名称	備考
A / B	
A / B	

▷ その他の持ち物

冒険者必需品

▷ アイテム

名称	備考	個数
バリア発生装置	あなたの最大装甲値を常に＋5	
ジェットパック	他人の手番中以外いつでも使用できる ZOCを無視して即座に5マス移動する	1
加速装置	いつでも使用できる 1ラウンドの間、あなたのイニシアチブ＋5	
レッドタブ	戦闘中、あなたが判定した直後に使用する そのダイスの出目を＋2する	
向精神薬	あなたの手番中いつでも使用できる あなたの精神力を6点回復する	
故郷のお守り	誰かがダイスを振った直後に使用する そのダイスをすべて振り直す	2
ドローン	いつでも使用できる 1つのマスを指定し、 そこのオブジェをすべて無力化する	

SPACE SHIP STORY

キャラクターシート

名前				性別	年齢
出身		星の名前			
キャプテンとの関係		加入順		目的	

クラス	器用	敏捷	肉体	感覚	知力
フリーポイント（任意の能力値3種に＋1）					
合計	器用	敏捷	肉体	感覚	知力

最大装甲値	現在装甲値
防具参照	
最大精神力	現在精神力
〔感覚〕×5＋5	

イニシアチブ
〔敏捷〕＋射程
移動力
〔敏捷〕＋2
特異点 ☐

消費経験点	/ 獲得経験点
-------	---------

[illegible]

▷ 状態……戦闘が終了すると【死亡】以外は回復する

名称	効果	解除方法	
疲労	あらゆる判定の達成値が－２される ※のあるスキルを使用できない	精神力が１以上になれば自動的に回復する	☐
病毒	ラウンド終了時に精神力が１Ｄ６点減少する この効果で【気絶】にはならない	精神力を回復するスキルや装備の効果の対象となった時に自動的に回復する	☐
気絶	《応援》以外のあらゆる行動と移動ができない	戦闘終了による回復以外では基本回復しない	☐
死亡	死んでいる	回復しない	☐

▷ 武器……〔肉体〕+2個（防具含む）						
名称	部位	射程	対象	命中	威力	備考

▷ 防具.....〔肉体〕+2個（武器含む）			
名称	部位	装甲値	備考
合計			

オブジェ……〔感覚〕+1個			アイテム……〔知力〕個		
名称	設備	タイプ	名称	備考	個数
☐	A / B	ガジェット / トラップ	バリア発生装置	あなたの最大装甲値を常に+5	
☐	A / B	ガジェット / トラップ	ジェットパック	他人の手番中以外いつでも使用できる ZOCを無視して即座に5マス移動する	
☐	A / B	ガジェット / トラップ	加速装置	いつでも使用できる 1ラウンドの間、あなたのイニシアチブ+5	
☐	A / B	ガジェット / トラップ	レッドタブ	戦闘中、あなたが判定した直後に使用する そのダイスの出目を+2する	
☐	A / B	ガジェット / トラップ	向精神薬	あなたの手番中いつでも使用できる あなたの精神力を6点回復する	
☐	A / B	ガジェット / トラップ	故郷のお守り	誰かがダイスを振った直後に使用する そのダイスをすべて振り直す	
☐	A / B	ガジェット / トラップ	ドローン	いつでも使用できる 1つのマスを指定し、 そこのオブジェをすべて無力化する	
ガジェット：そのマスで判定する直前に宣言 達成値+2 トラップ：ラウンド終了時敵に2D6点のダメージ					

設備	
名称	備考
A / B	
A / B	

冒険者必需品（インカム、サバイバルキット、エネルギーチェッカー）

オブジェの無力化 行動を使用することで同じマスにあるオブジェを無力化できる ただし、知力判定で目標値：8に成功することが条件	アイテムの使用 アイテムはそれぞれ1セッション1回までしか使用できない 複数同じアイテムを使用するとその効果は累積する
反撃（コスト3） 反撃を行うことができるキャラクターは受動側の中で1体だけ （対象：エリアへの反撃はその中の1体だけができ、他は回避する） 反撃には『対象：単体』かつ能動側を射程内に収めている武器が必要 該当する装備中の武器を選択し、それによる命中判定を行う 命中判定：2D6＋〔器用〕＋「スキルや装備などによる修正」 反撃を行う場合、受動側はコストとして精神力を3点減少させる 反撃が成功したら能動側に武器によるダメージを与えられる	ダメージの適用 ①：装甲値をダメージ分減少させる：0になったら処理終了 ▼ すでに装甲値が0になっていたなら、③の処理をする ②：精神力をダメージ分減少させる：0になったら処理終了&【疲労】 ▼ すでに【疲労】していたなら、④の処理をする ③：【気絶】する

SPACE SHIP STORY

クイックキャラクターシート

名前	性別	出身	星の名前	
	年齢	キャプテンとの関係	加入順	目的

✓	クラス	器用	敏捷	肉体	感覚	知力	パワースキル	タイプ	コスト	対象	射程
■	能力値合計						汎用スキル 応援	宣言	0	単体	シーン 判定直前に宣言 対象の達成値 + 1 行動を消費する
□	ファイター	2	2	1	0	0	渾身	宣言	2	自身	— ダメージのダイスを振る直前に宣言する。 そのダメージに+1 D6する。
□	ガンナー	2	0	1	2	0	※ 妨害攻撃	宣言	3	単体	武器 射程内の敵が判定をした直後に宣言する。 その達成値を-2する。
□	タンク	1	1	2	1	0	ガード	宣言	0	—	— 敵が攻撃の命中判定をした直後に宣言する。 その攻撃の対象を自分1人に変更する。 その後、回避や反撃も可能。ただし、敵の 攻撃の射程内に自分がいる必要がある。
□	スカウト	1	2	0	2	0	※ 心眼	宣言	3	自身	— 反撃が回避の判定をした直後に宣言する。 その達成値を+2する。
□	サイコ	0	0	1	2	2	サイコパワー	行動	3	単体	3 対象と感覚を用いた命中判定で対決 成功 すると対象に2 D6 + [感覚] + 3ダメージ を与える。武器攻撃ではなく、反撃されない。
□	テック	1	1	0	1	2	※ アイテム作成	準備	3	単体	0 対象は任意のアイテムを2個手に入れる。 1シーン1のみ使用可能。 このアイテムはシーン終了時に消滅する。
□	オフィサー	0	1	0	2	2	※ 連携攻撃	宣言	3	単体	武器 射程内の敵がなんらかの攻撃（自分の攻撃 も可）でダメージを受けたときに宣言する。 対象に追撃を行う。1度の手番に1度まで。
□	ネイバー	1	1	1	1	1	種族特性	常時	—	—	— 能力値を2つ選択する。 その能力値を各+1する。

器 用			<命中 右手武器	<攻撃力>		射 程	対 象	☒ 武器一覧表	部位	射程	対象	命中	威力			
						0	3	単体	エリア		☐ 白兵武器A	片手	0	単体	0	肉体+3
			<命中 左手武器	<攻撃力>		射 程	対 象		☐ 白兵武器B	片手	0	エリア	0	肉体+3		
						0	3	単体	エリア	☐ 射撃武器A	片手	3	単体	0	感覚+1	
								☐ 射撃武器B	片手	3	エリア	0	感覚+1			
敏 捷			+武器の射程=イニシアチブ					☐ シールド	片手	0	単体	0	0			
			+ 2 = 移動力					☐ 受けるダメージを-3する(累積不可)								
								☐ 素手								
								☐ イニシアチブを+3する(累積不可)								
肉 体			×5=最大装甲値					現在装甲値								
感 覚		オブジェ数=			×5=最大精神力					現在精神力						
知 力				=アイテムの所持個数												

▷ オブジェ

名称	設備	タイプ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ
☐	A / B	ガジェット / トラップ

ガジェット：そのマスで判定する直前に宣言 達成値+2
 トラップ：ラウンド終了時敵に2 D 6 点のダメージ

▷ 設備

名称	備考
A / B	
A / B	

▷ その他の持ち物

冒險者必需品

▷ アイテム

名称	備考	個数
バリア発生装置	あなたの最大装甲値を常に+5	
ジェットパック	他人の手番中以外いつでも使用できる ZOCを無視して即座に5マス移動する	
加速装置	いつでも使用できる 1ラウンドの間、あなたのイニシアチブ+5	
レッドタブ	戦闘中、あなたが判定した直後に使用する そのダイスの出目を+2する	
向精神薬	あなたの手番中いつでも使用できる あなたの精神力を6点回復する	
故郷のお守り	誰かがダイスを振った直後に使用する そのダイスをすべて振り直す	
ドローン	いつでも使用できる 1つのマスを指定し、 そのオブジェをすべて無力化する	

▷ スキル

[illegible]

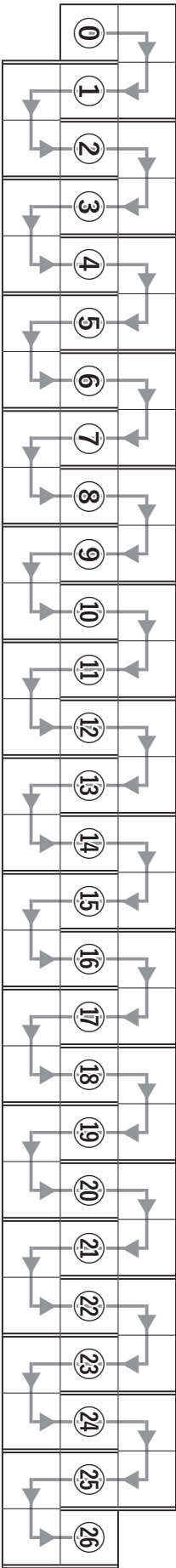
▷ メモ

[illegible]

SPACE SHIP STORY

タクティカルイニシアチブ初期値
PC：各PCのイニシアチブ+1D6の中でもっとも高い値 敵：25

スマート戦闘シート



対象：エリアで選べるキャラクター数 1体

2体

3体

4体

5体

6体

地表 A

地表 B

地表 C

PCの
スペースシップ

敵の
スペースシップ
A

敵の
スペースシップ
B

敵の
スペースシップ
C

SPACE SHIP STORY シップシート

5 A	主砲 侵入× 砲撃×	5 B
4 A	1 B	4 B
2 A	1 A	2 B
3 A	コア 侵入○ 砲撃×	3 B

船名	
船の外観 シップA Iの キャプテンとの関係	
パーティの目的	
設備名	
1 A	
1 B	
2 A	
2 B	
3 A	
3 B	
4 A	
4 B	
5 A	
5 B	

船員名簿		イニシアチブ	
1		出身	星の名前
クラス	/	キャプテン本人	
2		出身	星の名前
クラス	/	キャプテンとの関係	
3		出身	星の名前
クラス	/	キャプテンとの関係	
4		出身	星の名前
クラス	/	キャプテンとの関係	
5		出身	星の名前
クラス	/	キャプテンとの関係	

フォロワー		フォロワースキル 設定	
1			
2			
3			

SPACE SHIP STORY マップシート

地表など

[illegible]敵スペースシップ^{アルファ}α

1	主砲	2
3	4	5
6	7	8
9	コア	10

敵スペースシップ^{ベータ} β

	主砲	
1	2	3
4	5	6
	コア	

敵スペースシップ^{ガンマ} γ

主砲
1
2
コア

敵スペースシップ^{イプシロン}ε

	主砲	
1	2	3
4	コア	5

敵スペースシップ^{デルタ}δ

主砲
1
コア

SPACE SHIP STORY

イニシアチブ		
	P C	☐ 病毒 ☐ 疲労 ☐ 気絶
	P C	☐ 病毒 ☐ 疲労 ☐ 気絶
	P C	☐ 病毒 ☐ 疲労 ☐ 気絶
	P C	☐ 病毒 ☐ 疲労 ☐ 気絶
	P C	☐ 病毒 ☐ 疲労 ☐ 気絶

マスターポイント

M P :

人数・経験値	0～	10～	20～	30～	以降 10 毎
PC 1人	0	1	2	3	+ 1
PC 2人	0	1	3	5	+ 2
PC 3人	1	3	5	7	+ 2
PC 4人	3	5	7	9	+ 2
PC 5人	5	7	9	11	+ 2

イニシアチブ順

	P C	海賊	兵士	超能力者	エイリアン	マシン
15					A	
14						
13						A
12						
11						
10						
9						
8		A				
7						
6				A	B	
5			A			B
4		B				
3			B	B		C
2		C	C	C	C	
1						

エネミー管理シート

[illegible]

※ボス□の□は《覚醒》時のチェックに使うとよい

敵専用スキル

種別	スキル名	タイプ	射程	効果
ザコ	破壊	行動	0	射程内のオブジェ1つの持ち主に 知力判定（目標値：10）を強要…… 失敗すると持ち主の精神力を－5する
	弱体	常時	—	精神力0になり【疲労】をうける
ボス	覚醒	宣言	—	精神力を最大値まで回復し、あらゆる 判定＋1＆【疲労】にならない
ボス＆ エリート	砲撃指令	準備	—	即座に砲撃を行う
特殊	群れ	常時	—	対象：単体の攻撃からのダメージを 常に－5するが、装甲値：0になる
特殊	複合	常時	—	予め宿主を指定する あなたは常に宿主と同じ場所にいる

マスタースキル（コスト：MP 1）

スキル名	タイプ	効果
破壊工作	宣言	敵の手番開始時、敵のみがP Cの設備 / 施設にいる時可能 その設備 / 施設 1 つを破壊し、P C 全員の最大精神力を－3D6 する
リロール	宣言	G M が振ったダイスを好きな数振りなおす
マスタークリティカル	宣言	出目 7 がでた直後宣言 クリティカルとする
ブリッツ	宣言	任意の敵 1 体到手番をさせる 1 ラウンド 1 回まで使用可能
S A N チェック	宣言	P C 1 人に感覚判定 (目標値: 10) をさせる 失敗するとその P C の精神力－2D6
ダイハード	宣言	いつでも宣言できる すべての敵の判定 & ダメージに + (P C の平均消費経験点の 10 の位)

略式 敵データ集

海 賊	INI	移動	装甲	精神	器用	敏捷	肉体	感覚	知力	命中	威力	射程	スキル	
A	8	5	10	20	3	3	2	2	2	3	1	2	†《ガン&ブレード》 対象：単体	※《ダブルアタック》コスト3 もう一度攻撃可能
B	4	▲5	10	15	3	3	2	2	3	3	3	2	†《レーザーガン》 対象：単体	※《クイックドロウ》コスト2 反撃成功時、ダメージ+2D6
C	2	5	25	10	2	1	4	1	1	2	8	0	†《アックス》 対象：単体	※《ブン回し》コスト2 命中判定前宣言 攻撃を対象:エリアへ

兵 士	INI	移動	装甲	精神	器用	敏捷	肉体	感覚	知力	命中	威力	射程	スキル	
A	5	4	15	10	3	2	3	2	2	4	4	3	†《ライフル》 対象：単体	※《一斉攻撃》常時 同じマスに仲間がいる時、攻撃を対象：エリアに変更
B	3	▲5	15	15	3	2	3	2	2	3	5	0	†《ブレード》 対象：単体	※《斬り返し》コスト3 命中 / ダメージのダイスを振りなおす
C	2	3	25	10	2	2	3	2	2	2	8	0	†《シールドスラム》 対象：単体	※《カバリング》コスト1 回避 / 反撃前宣言 対象を自分に変更

超能力者	INI	移動	装甲	精神	器用	敏捷	肉体	感覚	知力	命中	威力	射程	スキル	
A	6	▲5	10	10	2	3	1	3	2	3	3	0	《マインドアタック》 対象：単体 精神ダメージ	※《吸精》常時 精神力にダメージを与えたとき、自分の精神力を同点回復
B	3	4	5	15	1	2	1	3	2	3	5	3	《念力》コスト2 対象：単体 感覚対決	※《拡大》コスト2 《念力》の対象をエリアに変更
C	1	3	5	10	1	1	1	3	3	《感応》コスト2 対象：単体		仲間に一回手番をさせる		
													※《洗脳》常時 《感応》の対象にPCを選ぶ。その手番の内容を強要できる	

エイリアン	INI	移動	装甲	精神	器用	敏捷	肉体	感覚	知力	命中	威力	射程	スキル
A	15	6	20	10	2	4	4	2	2	2	4	0	†《捕食》対象：単体 命中時、自分の装甲値をダメージ分回復 ※《クイーン》コスト3 準備 同じデータのザコ体出現
B	6	▲4	10	15	2	2	2	2	2	2	1	2	†《ブラスター》 対象：単体 命中時、再度攻撃可能 ※《光学迷彩》コスト5 準備 器用・敏捷+2、攻撃くらうまで
C	1	2	10	15	2	1	3	3	1	3	6	3	†《触手》 対象：単体 命中時、同じマスに移動＆【病毒】付与 ※《乱舞》コスト2 战斗中宣言 攻撃を対象：エリアへ

マシン	INI	移動	装甲	精神	器用	敏捷	肉体	感覚	知力	命中	威力	射程	スキル
A	13	5	5	15	1	1	1	3	4	《電子ウイルス》対象:単体 射程:シーン 知力対決 精神力へ3D6ダメ&【病毒】付与			※《電磁パルス》コスト5 誰かの判定を1回まで振り直させる
B	5	▲4	15	10	3	2	2	2	2	3	3	2	†《レーザーガン》 対象:単体 ※《オートリガー》コスト3 準備 対象:単体、†《レーザーガン》を使用する
C	3	2	25	5	4	0	4	1	3	3	8	5	†《ミサイルボッド》 対象:エリア ※《スパーク》コスト3 準備 射程:0 対象:エリア、肉体対決勝利時2D6ダメージ

敵性設備	INI	移動	装甲	精神	スキル
A	0	—	10	0	《心の抛り所》 存在する限り、敵は疲労の－2のペナルティを受けない 《設置物》 【気絶】以外の状態と移動強制の効果を受けない
B	0	—	15	0	《遮蔽物》 自身のいるエリア内の任意のキャラが受けるダメージを0にする 《設置物》 【気絶】以外の状態と移動強制の効果を受けない
C	0	—	15	0	《モンスターハウス》 予め決められた敵のザコを2体このエリアに出現させる 《設置物》 【気絶】以外の状態と移動強制の効果を受けない

SPACE SHIP STORY

パルプ・セッション&プラネット・プラン用補助シート

惑星テンプレート	
☐ (元) 帝国植民星	名前 恒星 衛星 その他
☐ 恐竜惑星	
☐ 機械の星	
☐ 廃棄惑星	
☐ 蒸気科学の星	
☐ 海洋惑星	
☐ 剣と魔法の星	
☐ 砂漠の星	
☐ サムライの星	
☐ カンフーの星	
☐ カウボーイの星	
☐ 水没惑星	
☐ 博物惑星	
☐ 極寒の星	
☐ 浮島ガス惑星	
☐ 交易小惑星	
☐ ショープラネット	
☐ 海賊宙域	
☐ 超能力者の星	
☐ ロストアーク	
☐ メガフリート	

フォロワー	フォロワースキル	設定	使用済
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐

施設	施設レベル	オブジェ	設定	使用済
		T / G		☐
		T / G		☐
		T / G		☐
		T / G		☐
		T / G		☐

フォロワースキル一覧	
ヒロイン	判定直後に宣言。クリティカルに変更する
用心棒	敵がダメージを出した直後に宣言。そのダメージを0にする
荒事屋	準備フェイズに宣言。シーン内のエリア1か所にいる任意の数のキャラクターに2D6ダメージ
権力者	いつでも。任意の設備を獲得し、設備1つと入れ替える
エンジニア	いつでも。《破壊》《破壊工作》の効果の対象になったオブジェと効果使用済みのオブジェを回復する
医者	いつでも。シーン内の任意のキャラクターの精神力を最大まで回復する 【気絶】から回復可能
Fトループ	フォロワーリンクしたPCの代わりにイニシアチブ：1で行動が行える

▷ 信用度 1	P Cを信用する個人、ないし少数の集団や弱小の組織がいる。
▷ 信用度 2	複数の組織がP Cの存在を認知する。信用している場合もあれば敵視するものもいる。敵からの襲撃が発生する可能性がある。
▷ 信用度 3	多くの人がP Cを認知し、その言動に同調をはじめめる。クエスト内容が「信用度 3 にする」だけの場合、あるいは「信用度 3 & 治安レベル 3 にする」の場合、P Cを認めない敵が現れ戦闘となる。

信用度を得る条件		
拠点を作る	信用度 + 1 (累積不可)	1 回の行動を消費して《拠点》を作る
戦闘に勝利	信用度 + 1 (累積不可)	襲撃以外の戦闘に勝利する
噂の探索を成功	信用度 + 1 (累積可)	ディスカバリーチャートを引き、獲得条件を満たす
ラスボスを倒す	信用度 3 まで上昇	G M の定めるラスボスを倒す

行動一覧		
A. 惑星探査	惑星探査チャートで引かれていない表をすべて引く	D～Iが可能になる
B. 設備使用	船内の設備を使用する	設備効果による
C. タスクチャレンジ	タスクチャレンジ (P046) を行う	タスクが進行する
D. 降下イベント	住民に話しかけて降下イベントを発生させる	クエスト開示
E. 拠点作成	《拠点》 (P048) を作成する	信用度1上昇
F. 遭遇戦闘	戦場があるなら、戦場に行くことで遭遇戦闘ができる	勝利時信用度1上昇
G. 噂の探索	噂を辿りディスカバリーチャート (P099) を引く	獲得時信用度1上昇
H. 施設使用	すでに手に入れた施設を使用する	施設の効果を得る
I. シナリオイベント	クエストによって定められた行動をする	シナリオが進行する

施設効果一覧	
《拠点》	(設置時) 交流：信用度 + 1 (1 度まで) (設置時：戦場限定) 治安維持：治安レベル + 1 施設内で P C が受けるダメージを常に - レベルする
《大食堂》	(行動) 食事：最大・現在精神力 + 2 D 6 (複数回使用しても累積しない) 食料効果 + レベル
《研究施設》	(行動) 研究：研究をした P C の知力判定の達成値 + レベル (セッション中持続) 1 セッション 1 回まで使用可能
《市場》	(行動) ショッピング：アイテムをレベル個獲得可能 1 セッション 1 回まで使用可能
《肉体改造施設》	(行動) 肉体改造：肉体改造をした P C の肉体・敏捷判定の達成値 + レベル (セッション中持続) 1 セッション 1 回まで使用可能
《工房》	(行動) 装備の改良：任意の装備の数値 1 つを + レベルする 1 セッション 1 回まで使用可能
《寺院》	(行動) 瞑想：サイコのスキルを 1 種取得する レベルは施設レベルに等しい 1 セッション 1 回まで使用可能
《戦略兵器》	(宣言) 戦略兵器：任意 1 マスに存在する全キャラクターに X D 6 のダメージ X は施設レベルに等しい 1 セッション 1 回まで使用可能
《観光資源》	(セッション終了時) 観光資源：パーティは 30 万 × レベル E n を獲得する
《港》	(行動) 改修：スペースシップの設備レベル個を入れ替える or 使用回数を回復する 1 セッション 1 回まで使用可能
《遺跡》	(行動) 深淵に触れる：最大精神力を (3 - レベル) D 6 点失う。 次の効果 (1 D 6 を振りランダム) を得る。使用制限なし。 1/2：特異点 1 点増やす 3/4：サイコのスキルを 1 種 3 レベル分ランダムに得る 5/6：ネイバーのスキルを 1 種 3 レベル分ランダムに得る

