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 ／

▷ スキル……初期《応援》1レベル＋５個

名称	レベル	タイプ	コスト	対象	射程	効果
応援		宣言	０	単体	シーン	判定直前に宣言　対象の達成値＋レベル　行動を消費する

▷ 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

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
□	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		

▷ アイテム……〔知力〕個

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	

▷ 設備

名称	備考
Ａ／Ｂ	
Ａ／Ｂ	

▷ その他の持ち物

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

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

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

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