

SPACE SHIP STORY

エネミー管理シート

イニシアチブ		
PC	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶	
PC	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶	
PC	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶	
PC	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶	
PC	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶	

マスターポイント

M P :

人数 \ 経験値	0 ~	10 ~	20 ~	30 ~	以降
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

	PC	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						

イニシアチブ	最大値	現在値
敵名	装甲値:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
ザコ / エリート / ボス	精神力:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
敵名	装甲値:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
ザコ / エリート / ボス	精神力:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
敵名	装甲値:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
ザコ / エリート / ボス	精神力:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
敵名	装甲値:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
ザコ / エリート / ボス	精神力:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
敵名	装甲値:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
ザコ / エリート / ボス	精神力:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
敵名	装甲値:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
ザコ / エリート / ボス	精神力:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
敵名	装甲値:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
ザコ / エリート / ボス	精神力:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
敵名	装甲値:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
ザコ / エリート / ボス	精神力:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
敵名	装甲値:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
ザコ / エリート / ボス	精神力:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
敵名	装甲値:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
ザコ / エリート / ボス	精神力:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
敵名	装甲値:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶
ザコ / エリート / ボス	精神力:	<input type="checkbox"/> 病毒 <input type="checkbox"/> 疲労 <input type="checkbox"/> 気絶

※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:MP1)

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PCの設備/施設にいる時可能 その設備/施設1つを破壊し、PC全員の最大精神力を-3D6する
リロール	宣言	GM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体に手番をさせる 1ラウンド1回まで使用可能
SANチェック	宣言	PC1人に感覚判定(目標値:10)をさせる 失敗するとそのPC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+ (PC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 ※《カバーリング》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	+《プラスター》 対象:単体 命中時、再度攻撃可能 器用・敏捷+2、攻撃くらうまで ※《光学迷彩》コスト5 準備
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 命中前宣言 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<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	+《ミサイルポッド》 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	《心の拠り所》 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							