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＋１Ｄ６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	—	反撃か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２Ｄ６＋〔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　攻撃力＞ 右手武器	射程	対象
		0 3	単体 エリア
	＜命中　攻撃力＞ 左手武器	射程	対象
		0 3	単体 エリア

敏捷	＋武器の射程＝イニシアチブ	
	＋２＝移動力	
肉体	×5＝最大装甲値	
感覚	オブジェ数＝	×5＝最大精神力
知力	＝アイテムの所持個数	

現在装甲値

現在精神力

☑	武器一覧表	部位	射程	対象	命中	威力
□	白兵武器A	片手	0	単体	0	肉体＋３
□	白兵武器B	片手	0	エリア	0	肉体＋３
□	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
□	シールド	片手	0	単体	0	0
	受けるダメージを－３する（累積不可）					
□	素手	片手	0	単体	0	0
	イニシアチブを＋３する（累積不可）					

▷ 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	
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	

▷ スキル

名称	レベル	タイプ	コスト	対象	射程	効果

▷ メモ