

# 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

クラス	器用	敏捷	肉体	感覚	知力
テック	1	0	0	1	1
オフィサー	0	1	0	1	1
フリーポイント	1		1		1
合計	器用	敏捷	肉体	感覚	知力
	2	1	1	2	3

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 <input type="checkbox"/>

## ▷ 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
<input type="checkbox"/>	A/B	ガジェット/トラップ
<input type="checkbox"/>	A/B	ガジェット/トラップ
<input type="checkbox"/>	A/B	ガジェット/トラップ
<input type="checkbox"/> 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	