

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

クラス	器用	敏捷	肉体	感覚	知力
サイコ	0	0	1	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
	0	1	2	3	3

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 <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
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
<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"/>	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	