Personal Data

名前

種族　　性別　　特徴

Ability Score

能力名	能力値
強靭力	
敏捷力	
筋力	
魅力	
知力	
意思力	
エッセンス	

反応力

イニシアチブ

魔力

Dice Pool

コンバットプール

プール

カルマプール

チームカルマ

Condition Monitor

精神

微傷（L）	軽傷（M）	重傷（S）	致命（D）
目標値＋1 反応－1	目標値＋2 反応－2	目標値＋3 反応－3	気絶/瀕死

肉体

→肉体ダメージ

余剰身体ダメージ

Skills

	レーティング

Cyberwares

	レーティング	エッセンス

Armor

対弾　　対衝撃

隠蔽度 ___　重量 ___

Move

戦闘移動　　走行

Wepon

モード	パワーレベル	ダメージレベル	近距離（4）	中距離（5）	遠距離（6）	超遠距離（9）	命中修正	隠蔽度	重量	弾薬

Summary

成功テスト

GMに指定された技能、ないし能力値のレーティングだけD6する。GMの定めた難易度以上の出目のサイコロが「成功」。成功したサイコロの数(成功数)で成功の度合いが決まる。

難易度	目標値
単純	2
容易	3
普通	4
やや難しい	5
難しい	6－7
困難	8
至難の業	9
ほぼ不可能	10以上

出目1は常に失敗。
出目6は再度ロールし、出目を足してゆく。

イニシアチブ

イニシアチブをロールし、その順番で行動する。結果が11を越えていれば、結果－10の時点で複数回行動できる。

射撃戦闘

通常動作で1回の射撃を行う。
使用技能：使用する銃の対応技能
目標値：距離による基本値に修正を加える。
コンバットプール：技能のレーティングまで。
成功すれば、ダメージを与えることができる。ダメージ抵抗テストを参照。

ダメージ抵抗テスト

ダメージを受けた場合、そのダメージを強靭さによって軽減できる。
目標値：攻撃のパワーレベル－防具のレーティング
能力値：強靭力
コンバットプール：無制限。接近戦闘時は、防御集中していなければ使用不可。
攻撃側の成功数と、防御側のダメージ抵抗の成功数を比較する。
攻撃側が2個上回るごとに：ダメージレベルが1段階大きくなる。
防御側が2個上回るごとに：ダメージレベルが1段階小さくなる。
大－D（致命・10）　S（重傷・6）　M（軽傷・3）　L（微傷・1）→小
決定されたダメージレベル分のダメージを受ける。
※コンバットプールのみで攻撃側の成功数を上回った場合は、攻撃自体を回避できる。

接近戦闘

複雑動作として接近戦闘を行う
使用技能：〈素手戦闘〉〈武器戦闘〉
目標値：基本値4に、修正を加える。
コンバットプール：技能のレーティングまで。
防御側は「反撃」するか「防御集中」するかを選択する。
反撃：上記と同様の判定を行う。コンバットプール使用可能。
防御集中：上記と同様の判定を行う。コンバットプール使用不可能。
攻撃側と防御側の成功数を比べて、勝った方が、ダメージを与えることができる。
ダメージ抵抗テストを参照。

ダイスプール

コンバットプール：攻撃と防御のサイコロを追加する。自分の行動の頭に最大値まで回復する。

カルマプール：使用すれば、失敗したサイコロ「のみ」を振り直すことができる。シーンの終了時に回復する。

チームカルマ：カルマプールと同じ。チーム全員で共有するカルマプール。

アクション

キャラクターは1ターンにおいて、移動に加えて
・**通常動作2回（＋簡易動作1回）**
・**複雑動作1回（＋簡易動作1回）**
のどちらかを行うことができる。
簡易動作は自分の手番以外でも行うことができる。

簡易動作

- 伏せる
- 手に持った品物を落とす
- サーバーウェアの起動
- スマートガンの射撃モード変更
- 観察する
- 話す、叫ぶ

通常動作

- 射撃する
- 狙いをつける(次の射撃の目標値－1)
- 武器を構える/弾倉を交換する
- 抜き撃ち（反応力・目標値4に成功すれば）
- 足元の品物を拾う/足元に置く
- 姿勢を変える
- 詳しく観察する/調べる

複雑動作

- 武器/素手で接近戦闘を行う
- リボルバーの弾薬を込める
- フルオートの火器を射撃
- 複雑な品物を使う
- 技能を使う

Items

	レーティング	隠蔽度	重量

	レーティング	隠蔽度	重量

総重量　　隠蔽度