

キャラクター

背景

勢力

義体 (モーフ)

ジェンダー・アイデンティティ

実際の年齢

現在の《勇氣》

レッズ・ポイント

動機

防具

名称 対エネルギー装甲値 対物理装甲値

近接武器

名称 技能 装甲貫通値(AP) ダメージ値(DV) 備考

遠隔武器

名称 技能 装甲貫通値(AP) ダメージ値(DV) 射撃モード 装弾数 射程 備考

能動技能	リンクしている適性	分類	基礎	義体	合計	特殊/ その他のボーナス
動物調教	【経験】					
光学兵器	【機敏】					
刀剣	【身体】					
登攀	【身体】					
棍棒	【身体】					
精神支配	【意志】*					
欺瞞	【経験】					
爆破	【認識】*					
変装	【直感】					
特殊近接武器	【身体】					
特殊近接武器	【身体】					
特殊遠隔武器	【機敏】					
特殊遠隔武器	【機敏】					
飛行	【身体】					
回避	【反射】					
無重力活動	【反射】					
フリーランニング	【身体】					
砲術	【直感】					
ハードウェア	【認識】					
ハードウェア	【認識】					
物真似	【経験】					
潜入	【機敏】					
情報保安技術	【認識】*					
インターフェイス	【認識】					
脅迫	【経験】					
捜査	【直感】					
キネシクス	【経験】					
実体弾兵器	【機敏】					
医療	【認識】					
医療	【認識】					
航法	【直感】					
ネットワーク	【経験】					
ネットワーク	【経験】					
ネットワーク	【経験】					
ネットワーク	【経験】					
手先	【機敏】					
知覚	【直感】					

プレイヤー

# ECLIPSE PHASE CHARACTER SHEET

エクリプス・フェイズ キャラクター・シート

適性

	認識	機敏	直感	反射	経験	身体	意志
基本							
義体 (モーフ)							
合計							

特性値

勇氣	トラウマ	理性	狂気	負傷	耐久	致死	INI	速度	DB

【意志】×2      義体より      (【直感】+【反射】)÷5

《理性》÷5      《理性》×2      《耐久値》÷5      生体義体:《耐久値》×1.5  
合成義体:《耐久値》×2      【身体】÷10

ダメージとストレス

ダメージ	負傷	ストレス	トラウマ

## 主要な武器防具

能動技能	リンクしている適性	分類	基礎	義体	合計	特殊/ その他のボーナス
説得	【経験】					
操縦	【反射】					
操縦	【反射】					
プログラム	【認識】*					
社交儀礼	【経験】					
Psi攻撃	【意志】*					
精神手術	【直感】					
調査	【認識】					
目星	【直感】					
誘導兵器	【機敏】					
精神感知	【直感】*					
噴射兵器	【機敏】					
水泳	【身体】					
投擲武器	【機敏】					
格闘	【身体】					

\* =デフォルティング不可

知識技能	リンクしている適性	分類	基礎	義体	合計	特殊/ その他のボーナス
学術	【認識】					
学術	【認識】					
学術	【認識】					
学術	【認識】					
芸術	【直感】					
芸術	【直感】					
芸術	【直感】					
芸術	【直感】					
興味	【認識】					
興味	【認識】					
興味	【認識】					
興味	【認識】					
言語	【直感】					
言語	【直感】					
言語	【直感】					
言語	【直感】					
専門	【認識】					
専門	【認識】					
専門	【認識】					
専門	【認識】					

プレイヤー

キャラクター

# ECLIPSE PHASE CHARACTER SHEET

エクリプス・フェイズ キャラクター・シート

@-rep

g-rep

c-rep

i-rep

e-rep

r-rep

f-rep

## ミュージズのステータス

認識 機敏 直感 反射 経験 身体 意志

適性

技能および備考

【意志】×2

トラウマ

理性

狂気

《理性》+5

《理性》×2

有利な特徴と不利な特徴

Psi異能

バックアップのメモ

装備

キャラクター

# ECLIPSE PHASE MORPH SHEET

エクリプス・フェイズ 義体(モーフ)シート

義体(モーフ)のタイプ

性別/外見のジェンダー

外見年齢

描写

## 適性ボーナス

認識 機敏 直感 反射 経験 身体 意志

義体(モーフ)

適性上限値

《速度》への修正

機動システム(移動速度)

耐久値

負傷値

長所と短所/有利な特徴と不利な特徴

インプラント/強化/カスタマイズ