

# SHADOWRUN

キャラクター名 \_\_\_\_\_  
 プレイヤー名 \_\_\_\_\_  
 備考 \_\_\_\_\_

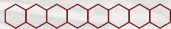
## パーソナル・データ

名前/偽名 \_\_\_\_\_  
 メタタイプ \_\_\_\_\_ 民族 \_\_\_\_\_  
 年齢 \_\_\_\_\_ 性別 \_\_\_\_\_ 身長 \_\_\_\_\_ 体重 \_\_\_\_\_  
 ストリートの評判 \_\_\_\_\_ 悪名 \_\_\_\_\_ 公的認知度 \_\_\_\_\_  
 現在カルマ \_\_\_\_\_ 累積カルマ \_\_\_\_\_ メモ \_\_\_\_\_

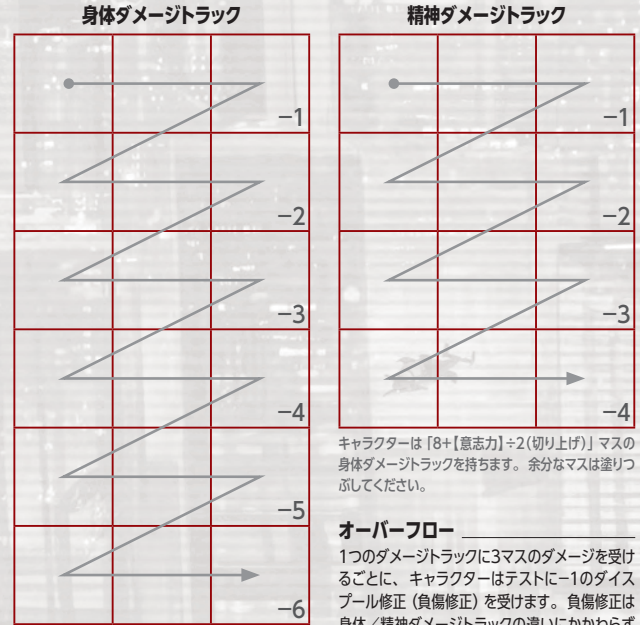
## 基礎戦闘情報

基本の防具 \_\_\_\_\_ 装甲値 \_\_\_\_\_  
 基本の射撃武器 \_\_\_\_\_  
 ダメージ値 \_\_\_\_\_ 精度 \_\_\_\_\_ AP \_\_\_\_\_ モード \_\_\_\_\_ RC \_\_\_\_\_ 弾薬 \_\_\_\_\_  
 基本の近接武器 \_\_\_\_\_  
 リーチ \_\_\_\_\_ ダメージ値 \_\_\_\_\_ 精度 \_\_\_\_\_ AP \_\_\_\_\_

## 能力値

強靱力 \_\_\_\_\_ エッセンス \_\_\_\_\_  
 敏捷力 \_\_\_\_\_ 魔力/共振力 \_\_\_\_\_  
 反応力 \_\_\_\_\_ インシアティブ \_\_\_\_\_  
 筋力 \_\_\_\_\_ マトリックス・インシアティブ \_\_\_\_\_  
 意志力 \_\_\_\_\_ アストラル・インシアティブ \_\_\_\_\_  
 論理力 \_\_\_\_\_ 冷静テスト \_\_\_\_\_  
 直観力 \_\_\_\_\_ 意図を測るテスト \_\_\_\_\_  
 魅力 \_\_\_\_\_ 記憶テスト \_\_\_\_\_  
 エッジ \_\_\_\_\_ 持ち上げ/運搬テスト \_\_\_\_\_  
 エッジ・ポイント  移動力 \_\_\_\_\_  
 身体リミット \_\_\_\_\_ 精神リミット \_\_\_\_\_ 社交リミット \_\_\_\_\_

## コンディション・モニター



キャラクターは「8+[意志力]÷2(切り上げ)」マスの身体ダメージトラックを持ちます。余分なマスは塗りつぶしてください。

**オーバーフロー**  
 1つのダメージトラックに3マスのダメージを受けるごとに、キャラクターはテストに-1のダイスプール修正(負傷修正)を受けます。負傷修正は身体/精神ダメージトラックの違いにかかわらず累積します。

キャラクターは「8+[強靱力]÷2(切り上げ)」マスの身体ダメージトラックを持ちます。余分なマスは塗りつぶしてください。

## 技能

名称	技能値	能動/知識	名称	技能値	能動/知識
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知
		能 知			能 知

## 資質

名称	備考	有利/不利
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不
		有 不

## 身分/ライフスタイル/通貨

名ライフスタイル \_\_\_\_\_  
 所持金 \_\_\_\_\_ 免許 \_\_\_\_\_  
 偽造 ID と関連するライフスタイル、資金、免許 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## コンタクト

名称	コネ値	忠実値	手助け