

SHADOWRUN

キャラクター名 _____
 プレイヤー名 _____
 備考 _____

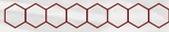
パーソナル・データ

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 _____

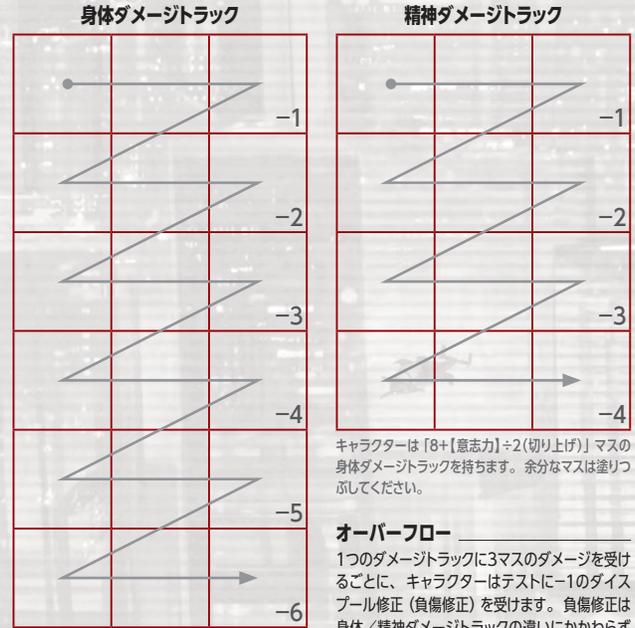
基礎戦闘情報

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