スターレジェンド キャラクターシート

STAR LEGEND

キャラクター名

年齢：

性別：

プレイヤー名

消費経験点

クラス

ブーステッドマン
アウトロウ
スリンガー

REV 2

HP 最大値	MP 最大値	行動 基準値
29	24	14

古参兵
容姿、または背景

パーソナルデータ

種族：　瞳の色：
身長：　髪の色：
体重：　肌の色：

生活水準 貧乏

初期所持金 1 Cr.

能力値

	体力	器用	敏捷	知性	意志	社交
能力基本値	15	15	14	9	10	10
判定修正値	5	5	4	3	3	3

技能

〈格闘〉	〈射撃戦闘〉	〈操縦〉	〈捜索〉	〈精神防壁〉	〈交渉〉
〈白兵戦闘〉	〈砲撃戦闘〉	〈回避〉	〈学問〉	〈心理〉	〈事情通〉
	〈医療〉	〈運動〉	〈電脳〉		〈隠密〉

ライフパス

出自
経歴
邂逅

特徴

コネクション

	関係

碑文字（ログ）

キーワード	メモ
地球	ー
	経歴

特技

名称	LV	タイミング	判定	消費	効果時間	射程距離	対象	解説	参照
※予備脳	ー	オートアクション	ー	解説参照	瞬間	ー	自身	判定に[消費した【REV】x5]個のダイスボーナス	P 84
パワーヒット	1	オートアクション	ー	2MP	瞬間	ー	自身	ダメージロールに＋1D10	P 69
破壊弾	1	オートアクション	ー	3MP	ー	ー	自身	〈砲撃戦闘〉によるダメージロールに＋1D10	P 84
精密攻撃	1	常時	ー	ー	ー	ー	自身	［命中判定］のクリティカル値－2	P 67
必殺攻撃	1	常時	ー	ー	ー	ー	自身	［命中判定］のクリティカル値－2	P 69
スキャナー	1	常時	ー	ー	ー	ー	自身	〈砲撃戦闘〉判定のクリティカル値－2	P 84
ハーディネス	1	常時	ー	ー	ー	ー	自身	最大【MP】に5点追加	P 95
炸裂弾	ー	マイナーアクション	ー	3MP	瞬間	ー	自身	〈砲撃戦闘〉での[攻撃アクション]を[対象：範囲]に変更	P 85
乱れ撃ち	1	メジャーアクション	〈砲撃戦闘〉	4MP	瞬間	武器	単体	〈砲撃戦闘〉判定に3個のダイスボーナス、達成値－5	P 85
									P
									P
									P

武器

名称	種別	技能	命中修正	攻撃力	装備位置	隠匿	解説	参照
大型ビーム砲	搭載火器	〈砲撃戦闘〉	－2	〈刺〉+9	両手	ー	パワードアームの効果	P 112
								P
								P
								P
								P
								P

防具

名称	種別	回避修正	防御力 斬	防御力 刺	防御力 殴	解説	参照
戦闘宇宙服	防具	－1	3	2	2		P 104
ダーマルプレート	防具	－1	2	2	1		P 105
							P
		合計	5	4	3		

アイテム

名称	種別	解説	参照
パワードアーム	サイバーパーツ	[HDP:1]までの搭載火器を装備可能	P 105
通信機	その他	通信する	P 118
ウェットウェア×1	消耗品	マイナーアクションで[MP]を1D10点回復	P 116
工具セット×2	その他	ヴィークルの[HP]を1D10点回復	P 118

名称	種別	解説	参照
サングラス	その他	普通のサングラス	P 118
			P
			P
			P

ヴィークル

名称	種別	行動修正	判定修正	HP	FP	攻撃力	防御力	HDP	解説	参照
ホワイトロック	パーソナルシップ	19	－2	65	14	〈刺〉+12	7（3）	5	主砲は1シナリオに1回	P 107

アーマメント

名称	種別	技能	命中修正	攻撃力	HDP	解説	参照
光子魚雷	搭載火器	〈砲撃戦闘〉	－2	〈殴〉+11	2		P 113
							P
							P
							P
							P

※自己使用に限り複製を許可します。© 2004 Dai Akagane/FarEast Amusement Research Co.,Ltd. © 2004 ENTERBRAIN,INC.