

## キャラクターシート

ネットワークの支配者

名前

イラスト/メモ

種族 **アニマル**  
インターブリード

年齢 (今生年齢) / (累計年齢)

ダイス数 (ダイス数) / (基本ダイス数)

ダメージ

### タレント

論理力

2成功	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	~
1成功	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	~

直観力

2成功	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	~
1成功	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	~

感受性

2成功	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	~
1成功	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	~

使用PP

118

### スキル

生物 3 電脳 3 操縦 2 伝達 2 機械 2 予測 1 文化 2 社会 2

レベル	1	2	3	4	5	6
所要PP	10(10)	10(20)	10(30)	15(45)	15(60)	20(80)

### アビリティ

(1つにつき10PP スキルカテゴリは[スキルレベル]個まで)

アビリティ名	タイミング	使用回数	カテゴリ
効果サマリー			
超感覚	常時		種族
《索敵先制》、エクスプロアの「探索を行うアクション」、《周辺探索》でダイス目+1			
二万年の絆	判定直後	ターンに1回	種族
同アクション内で仲間とダイス目を1個交換できる			
ダメージコントロール	判定の前	パートに1回	電脳
エンゲージメントの《ビーム防御》《実体弾防御》の達成値+2			
インフラハック	アクション		電脳
「感受性 電脳」のアクション 成功数2ごとに「平地」の味方に「遮蔽」、移動すると解除			
予想通りに不合理	判定直後	パートに1回	予測
自分がダイスを割り振ったアクションで他のキャラクターのダイス目0のダイスを1個振り直し			
相互予測AI	常時		社会
自分がダイスを割り振ったとき《ドローン指揮》のドローンがこのターンからダメージ発生			
根回し	常時		社会
自分がダイスを割り振ったときソサイエティの《ロビイング》の協力修正+1			

### 装備

(3個目からは1個ごとにダイス数が減少)

装備名	効果サマリー	装備中
大型パーソナルバリア	ダメージ吸収2	
スタンライフル	《射撃攻撃》 射程4 ダメージ5	
量子迷彩	「コンバット」で、相手が「スポット優位」でない限り、「遮蔽」の自分に対して《射撃攻撃》をするのに必要なダイスを4(3)にする	