Character Creation

サンプルキャラクター名 ΗР 最大HP(VIT×5+10) 25 特定技能特化型 通常移動力 (MOV+1) 行動力 (PER + INT) 回避力 (AGI) 職業 所持経験点 全力移動力 (通常移動力 +2) エンジニアB 6 5 I.v基本ステータス 所持調達ポイント (初期:LUK×10+10) ① 職業 ②初期 ① 職業 ② 初期 6 STR PER (感覚) 1 2 3 2 1 3 (34 ポイント使用) (CHA 5 ごとに+1) VIT (持久力) INT (知性) 1 2 3 2 1 3 キャラクター総重量 所持可能総重量 (STR×5+5+補正) CHA (魅力) 所持品重量 AGI (敏捷性) 3 3 5 5 20 30 8 MOV LUK 2 2 3 3 ギフトの効果で増加) 所持技能 近距離戦闘系技能 遠距離戦闘系技能 技能名 補正 ダメージボーナス (STR 3 ごとに +1) 技能名 Lv 補正 □小型近接武器 □小型銃 1 1 □大型近接武器 □大型銃 □格闘術 □弓・ボウ 知識系技能 運動系技能 技術系技能 探索系技能 技能名 Lv 補正 技能名 Lv 補正 技能名 技能名 Lv |補正 Lv 補正 □隠密 □運転・操縦 ☑観察 □医学 5 □軽業 ☑鍵開け 5 □真意看破 □学問(□水泳 □機械電気技術 4 □捜索 □自然野外知識 □手さばき 4 □騎乗 □地理 □生物学 □投擲 5 □追跡 □話術 取得ギフト 取得条件 ギフト名 説明 初期 予備弾薬 シナリオ開始時にメイン武器として装備している遠距離武器の弾薬や矢を[重量1]手に入れる。 ② INT 3/経験点5 武器 名称 射程 攻撃力 耐久力 装弾数 効果 ☑メイン (両手)・片手) [分類:大型銃 Lv 4 5 30 30 〈PER〉によるダメージボーナス適用済み 6 2D6+7 1 : A K □メイン(両手・片手)「分類: 2: 防具 名称 装備箇所 | 補正 | 防御力 | 防御回数 | 効果 重量 1 1: 厚手のジャケット 体 2 5 2: 補助装備(アクセサリー・銃パーツ・その他装備) 名称 |装備箇所| 補正 1: アイテム 名称 重量 名称 重量 名称 7.62mm 弾×20発

1