

サンプルキャラクター名

近接戦闘型

HP	最大HP (VIT × 5+10)
	35



職業	スポーツ選手 A
----	----------

通常移動力 (MOV+1)	行動力 (PER + INT)	回避力 (AGI)	Lv 4
2	4	4	
全力移動力 (通常移動力+2)			4

所持経験点	
-------	--

基本ステータス

	① 職業	② 初期	現在レベル ①~④の合計		① 職業	② 初期	現在レベル ①~④の合計
STR (筋力)	1	5	6	PER (感覚)	1		1
VIT (持久力)	1	4	5	INT (知性)		3	3
AGI (敏捷性)	2	2	4	CHA (魅力)		1	1
MOV (移動力)		1	1	LUK (運)		4	4

所持調達ポイント (初期: LUK × 10 + 10)	7
(43ポイント使用)	



所持可能総重量 (STR × 5 + 5 + 補正)	キャラクター総重量	
	キャラクター基礎体重	所持品重量
35 (ギフトの効果で増加)	25	6

所持技能								
近距離戦闘系技能				遠距離戦闘系技能				
技能名	Lv	補正	ダメージボーナス (STR 3ごとに+1)	技能名	Lv	補正	ダメージボーナス (PER 3ごとに+1)	
<input type="checkbox"/> 小型近接武器			2	<input type="checkbox"/> 小型銃				
<input checked="" type="checkbox"/> 大型近接武器	8			<input type="checkbox"/> 大型銃				
<input type="checkbox"/> 格闘術				<input type="checkbox"/> 弓・ボウ				
運動系技能		技術系技能		探索系技能		知識系技能		
技能名	Lv	補正	技能名	Lv	補正	技能名	Lv	補正
<input type="checkbox"/> 隠密			<input type="checkbox"/> 運転・操縦			<input checked="" type="checkbox"/> 観察	6	
<input type="checkbox"/> 軽業	4		<input type="checkbox"/> 鍵開け			<input type="checkbox"/> 真意看破		
<input type="checkbox"/> 水泳			<input type="checkbox"/> 機械電気技術			<input type="checkbox"/> 搜索	3	
<input type="checkbox"/> 手さばき	4		<input type="checkbox"/> 騎乗			<input type="checkbox"/> 地理		
<input type="checkbox"/> 投擲			<input type="checkbox"/> クラフト			<input type="checkbox"/> 追跡		
						<input type="checkbox"/> 学問 ()		
						<input type="checkbox"/> 自然野外知識		
						<input type="checkbox"/> 生物学		
						<input type="checkbox"/> 話術	4	

取得ギフト

	取得条件	ギフト名	説明
①	初期	幸運のお守り	回避失敗時、一度だけダメージとBSを無効化。(1シナリオ1回)
②	INT 3 / 経験点 5	スクエア突破○	スクエア突破をする際、移動力 [1] で突破が可能。

武器

名称	命中力 (使用技能Lv)	射程	攻撃力	耐久力	装弾数	効果	重量
<input checked="" type="checkbox"/> メイン (両手・片手) [分類: 大型刃物] 1: 日本刀	Lv8	1	1D10+6	25		<STR> によるダメージボーナス適用済み	3

防具

名称	装備箇所	補正	防御力	防御回数	効果	重量
1: 革製の籠手	手		4	5		2
2: 革製ブーツ	足		2	5		1
3:						

補助装備 (アクセサリ - 銃パーツ - その他装備)

名称	装備箇所	補正	効果	重量
1:				

アイテム

名称	重量	名称	重量	名称	重量