

# Character Sheet

Presented by Cinqa Game Publishing Service 2013 Ver.2.00

## パーソナリティ

名称		
性別		年齢
(イメージイラスト)		

## 運命

出自		
邂逅		

## ランク / 修練技能

総経験点	技能獲得数	修練技能
5	1	
10	2	
15	3	
20	4	
25	5	
+5	+1	

## 所持品


## 所持金

	Qp
--	----

## 能力値

能力値	基本値	経験点	成長値	スキル	合計	一般技能	判定値
体力	+	( )			=	剛力	
技術	+	( )			=	耐性	
敏捷	+	( )			=	技巧	
学術	+	( )			=	補修	
精神	+	( )			=	運動	
社会	+	( )			=	隠遁	
						分析	
						治療	
						観察	
						知覚	
						交渉	
						情報	

成長値表	経験点	2	5	9	14	20	27	35	+10x
	成長値	1	2	3	4	5	6	7	+x

## 戦闘技能

戦闘技能	体力	技術	敏捷	学術	精神	社会	スキル	合計
命中：白兵			/2					D+
命中：射撃					/2			D+
制御					/2			D+
回避					/2			D+
防御	/2	/2						
抵抗				/2	/2			

## イニシアチブ

ダメージボーナス(DB)	マジックボーナス(MB)	基本 (GP)	物理	魔法
		/2		
			/2	/2
				/2
				/2

耐久力 (HP)	20+( 体力×3 )	=		
集中力 (SP)	20+( 精神×3 )	=		
幸運点 (LP)	総経験点 /5	=		

## 装備

武器	種別	タイプ	命中 /	威力	AP	特殊効果
右-			/			
左-			/			
予-			/			
予-			/			
予-			/			

防具	種別	防御	抵抗	GP 基本 物理 魔法	装甲 (AHP)	特殊効果
主-						
副-	外套					
補-	指輪					

戦闘技能						
武器修正						
合計						

## スキル / アクション

スキル/アクション	種別	Lv	経験点	タイミング	対象	種別	残り経験点 / 累計	SP	AP	回数
移動	-	-	-	メイン	自分	隣接するエリアに移動する。	/	0	1	-
白兵	-	-	-	メイン	近 / 単	装備している近接 / 隣接武器で攻撃する。		0	*	-
射撃	-	-	-	メイン	射 / 単	装備している射撃武器で攻撃する。		0	*	-
回避+防御/抵抗	-	-	-	フリー	自分	攻撃を回避し、失敗時はさらに防御/抵抗する。		0	0	-
ブロッキング	-	-	-	フリー	自分	以下の防御行動の一つを行う。「ダメージ一つを[1D]点軽減する」「連続ペナルティを1回打ち消す」		0	1	-
解析	-	-	-	ファスト	指 / 単	対象ユニットの知名度を目標値とする分析 / 情報いすれかの判定を行う。判定値に応じて、対象ユニットの基礎・解説 / 耐性 / 特技の情報を得る。		0	1	-
武器交換	-	-	-	メイン	自分	以下の動作一つを行う。「主 / 副武器を捨てて予備武器を主武器にする」「主 / 副武器を予備武器にする」「所持している武器を扱い主 / 副武器にする」		0	1	-
調息	-	-	-	メイン	自分	SPを[調息値(-8+精神)]点回復する。		0	2	10/R
かばう	-	-	-	ガード	近 / 単	被ダメージ時、攻撃一つを肩代わりする。		0	1	-
リミットブレイク	-	-	-	フリー	自分	APを+[1]する。		BC	0	-


## 判定値の写し / リソース情報

判定項目	判定値	SP	AP	威力ボーナス	調息値	ガード値	基本	物理	魔法
イニシアチブ	D+	-	-		(8+精神)	(GP)			
回避	D+	+	-						
	D+								
	D+								
	D+								
	D+								
	D+								
	D+								
	D+								
	D+								
	D+								
	D+								
	D+								
フレイクコスト				1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	
(BC)				5	7	9	12	15	