

「とらぶるエイリアンズ」キャラクター作成支援シート

●STEP1 キャラ作成時のダイス目

3D10の出目

選択可能なアイデンティティ

ボーナスダイス

●STEP1～3 各種クラス決定

●STEP5 【能力値】決定

アイデンティティ (正体)	マスク (仮の姿)	ジョブ (職業)	ボーナス

クラス名	P	P	P

2つの数値の合計値はMAX15まで

ボーナスは最低3つの能力に割り振らなくてはならない。
また最低でも値が2になるように割り振る必要がある

能力値

3で割る
(端数切捨て)

10+【肉体】+
ボーナスダイス

(【肉体】+【敏捷】)÷2 (端数切捨て)

アイデンティティ
のMP倍数

●STEP6 各種数値の算出

白兵基本
ダメージ

ヒットポイント
H P

負傷 HP

4分の1
(端数切捨て)

キャラポイント
C P

マナポイント
M P

●STEP7

各種【修正】算出

	アイデンティティ による修正	マスクに よる修正	スキルに よる修正	関連能力に よる修正	アイテムに よる修正	決定した値
白兵攻撃力	か*		*1	肉体		
射撃攻撃力	か*		*2	知覚		
ディフェンス 防御力	か*					
セーブ 回避力	か*		ジョブ特典 による修正	敏捷		
レジスト 抵抗力	か*			秘力		
偵察修正	か*			知覚		
ステルス修正	か*			秘力		

関連能力修正表

3以下	-4
4～5	-3
6～7	-2
8～9	-1
10～12	±0
13～15	+1
16～18	+2
19～21	+3
22～24	+4
25～27	+5
28+	+6

*…プラスの修正は大きい方の修正だけを使用する。ただしマイナスのペナルティは必ず加えなくてはならない

*1…《白兵戦》スキル÷10 (端数切捨て)

*2…《射撃戦》スキル÷10 (端数切捨て)

メモ