



イメージイラスト

名前： _____

コードネーム： _____

チーム名： _____

性別： _____ 年齢： _____

自身の半生： _____

表向きの顔： _____ 奥底の本質： _____

階級： _____ 支給ポイント： _____

赤き戦歴 獲得値： _____ / 現在値： _____

鉛の継承者 PCが死亡した際 [赤き戦歴] [支給ポイント] を引き継ぐ

名前： _____ 当人との関係： _____

設定： _____ [絆]

人種	
兵科	タイプ

能力値				
	初期値		成長・装備	現在値
体格／近接戦		+		=
反射／射撃戦		+		=
感覚／遠隔戦		+		=
頭脳／電脳戦		+		=

副能力値				
	初期値		装備	現在値
生命力 (体格+反射)		+		=
集中力 (反射+感覚)		+		=
状況把握 (感覚+頭脳)		+		=
装備量 (体格+頭脳)		+		=

生命力現在値	
最大値	
精神力現在値	
最大値	

オリジナルキャラクター作成の流れ

- ※プロフィールの決定～チーム名の決定まではサンプルキャラクターと同様に行う
- ① [人種] の決定 [ジーニアス] [ギフテッド] [エキスパート] から1つ選択
 - ② [兵科] の決定 8種類の [兵科] から1つ選択
チーム内に「アタックタイプ」「サポートタイプ」は1人以上必要
 - ③ [能力値] の算出 [人種] [兵科] に対応した [能力値算出表] から算出
好きな能力値1つに1点のボーナス (能力値の初期最大値は5)
 - ④ [副能力値] の算出
 - ⑤ 《アビリティ》の修得
 1. [人種] [兵科] の《自動修得アビリティ》を修得
 2. [人種] [兵科] で修得できる任意の《アビリティ》を1つ修得
 - ⑥ [アイテム] の取得 [兵科] に対応した「追加装備品」の中から1種類を選択
 - ⑦ 初期ボーナス成長 以下のA Bいずれかを選択
 - A. [人種] [兵科] で修得できる任意の《アビリティ》を1つ修得
 - B. 新たな [兵科] に所属し、その《自動修得アビリティ》を修得
 - ⑧ (引継ぎ作成時のみ) [赤き戦歴] [支給ポイント] を使用した成長

