アナザーワールドSRS

キャラクターシート ver.14 5th対応 2019

キャラクター名		パーソナル	性別　年齢 ：　：
		プレイヤー名	

外見・メモ

キャラクターレベル	
クラス１	／　レベル
クラス２	／　レベル
クラス３	／　レベル

職業		重要キーワード	
種族		背景	
外見	身長　髪色　瞳色 ：　：　：	特徴	
ライフパス特技			

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値						
能力ボーナス 基本値÷３（切捨）	A ＋	B ＋	C ＋	D ＋	E ＋	F ＋
クリティカル値/ファンブル値						

マスター	
サーヴァント 令呪 残り回数	○ ○ ○

※令呪（ギアス）：オートアクションでサーヴァントに３回まで以下のことが可能
「強制召喚/シーン登場」「強制退場/シーン退場」「ダイスロール＋２０」

セカイのイベント	ハンドアウト記載
入手イベントキー	シナリオで取得
ヘルプイベントキー	コネクション ボーナス

ルール

行為判定　２Ｄ６＋能力ボーナス＋修正＝達成値

難易度：６～８　簡単な行為
　　９～１１　普通の行為
　　１２～１５　難しい行為
　　１６～１９　至難な行為
　　２０～　不可能レベル

基本クリティカル値：１２
基本　ファンブル値：　２
※特技の効果で変動あり

戦闘の流れ

①セットアッププロセス：特技使用
②イニシアチブプロセス：【行動値】確認／同値はＰＣ優先で相談／受け渡し
③メインプロセス：
　オート→宣言のみで可能な行動（複数個数使用可能）／装備準備／会話
　マイナー→マイナー特技使用／戦闘移動
　メジャー→スキルウェポンで攻撃＆メジャー特技使用／全力移動／
　　エンゲージ離脱／対象識別／とどめを刺す
④クリンナッププロセス：特技使用／ラウンド持続特技の効果終了
※対象識別：【理知】判定に成功することで敵データや分類などが公表
※生体分類　７種類：人間／人外／異端／魔族／神霊／機械／従魔
※その他分類５種類：ボス／モブ／エキストラ／スレイブ／異端犯罪者

バッドステータス一覧

『重圧』　常時以外特技使用不可／マイナー回復
『転倒』　移動不可＆全判定－１Ｄ６／マイナー回復
『毒』　クリンナップごとに１Ｄ６点の【ＨＰ】実ダメージ／特技のみ回復
『麻痺』　移動不可＆【回避値】－５／クリンナップ自動回復
『放心』　全判定－１Ｄ６／クリンナップ自動回復

メモ －固有名詞・戦闘外特技など－

名称	解説

戦闘値表

戦闘値ベース		クラス1［　　］	クラス2［　　］	クラス3［　　］			合計
物理命中値	(B+C)÷2						物理命中値
霊力命中値	(D+C)÷2						霊力命中値
回避値	(B+F)÷2						回避値
行動値	B+D						行動値
攻撃力（ダメージ）							攻撃力
HP	【体力基本値】						HP
MP	【意志基本値】						MP

戦闘管理表

分類１［　　／　　＋４］

分類２［　　／　　＋４］

分類３［　　／　　＋４］

選択した分類１つにつき ＨＰかＭＰを＋４

最大 ＨＰ　［　　］

ＨＰ＋分類ボーナス

現在値 / ０になったら戦闘不能

最大 ＭＰ　［　　］

ＭＰ＋分類ボーナス

現在値 / ０になったら気絶

最大 正気度　［　　］

Ｄ＋Ｅ

現在値 / ０になったら狂気

戦闘移動	【行動値】＋５ m	
全力移動	【戦闘移動】×２ m	

命中クリティカル値	基本12/
ファンブル値	基本 2/
回避クリティカル値	基本12/
ファンブル値	基本 2/

物理防御点	防具＋他	物理防御点 ＝
霊力防御点	防具＋他	霊力防御点 ＝

スキルウェポン －メインで使用する武器－

スキルウェポン名	対象	射程	代償	自身の攻撃力	クリティカル命中Ｃ値	使用する命中値	スキルウェポン合計ダメージ
							Ｄ６＋　点の　物理・霊力 / 任意属性　ダメージ
スキルウェポンのイメージ							

特技 －戦闘で使用する特技など－

特技名	クラス	タイミング	判定	対象	射程	代償	回数	効果
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							
	主・副							