

# アナザーワールド SRS・キャラメ サマリー

## ■ 3レベル分のクラスを決定する

P.13を参考に1~4のクラスから3レベル分を選択し、【能力基本値】を合計する。  
合計した任意の【能力基本値】に、追加の1点を加える。  
追加込みの合計値を÷3（切捨）した値が、能力ボーナスとなる。

選択したクラス	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
1 [            ]						
2 [            ]						
3 [            ]						
合計値	=	=	=	=	=	=
任意に1点追加	+	+	+	+	+	+
追加込みの合計値	=	=	=	=	=	=
能力ボーナス	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3

## ■ 選択したクラスの特技を2つ（うち1つは副特技）を取得する

クラス1レベルにつき、特技を2つ取得する。うち1つは副特技でなくてはならない。  
初期メイキングの際は、ボーナス特技として自身のクラスから特技を1つ取得できる。  
このときの特技は主副を問わない。また、P.168からのライフパス特技を1つ取得する。

クラス	種別	選択した特技名
上記の選択したクラス1	副特技	
	副特技 or 主特技	
上記の選択したクラス2	副特技	
	副特技 or 主特技	
上記の選択したクラス3	副特技	
	副特技 or 主特技	
ボーナス特技	副特技 or 主特技	
ライフパス特技	基本 or 組織	

## ■ 能力値・特技をキャラクターシートに記入し、戦闘値を計算する。

能力値や能力ボーナスを記入し、計算式に従って戦闘値を計算する。

## ■ ライフパス（重要キーワード、背景、特徴）・名前や設定・分類を決定する。

P.14を参考に分類を選択し、最終的な【最大HP】【最大MP】を計算する。