

能力値/人間

体	力	敏捷力	知	力	生命力	消費CP
1	1	1	1	1	1	-80
2	2	2	2	2	2	-70
3	3	3	3	3	3	-60
4	4	4	4	4	4	-50
5	5	5	5	5	5	-40
6	6	6	6	6	6	-30
7	7	7	7	7	7	-20
8	8	8	8	8	8	-15
9	9	9	9	9	9	-10
10	10	10	10	10	10	0
11	11	11	11	11	11	10
12	12	12	12	12	12	20
13	13	13	13	13	13	30
14	14	14	14	14	14	45
15	15	15	15	15	15	60
16	16	16	16	16	16	80
17	17	17	17	17	17	100
18	18	18	18	18	18	125
19	19	19	19	19	19	150
20	20	20	20	20	20	175

ここを基準として能力値を
変更する場合の消費CP

ゲーム開始後、基準以外の数値(11)から能力値を変更(14)する場合
消費CPの差(45-10)の2倍(70CP)必要

能力値/ドワーフ

体	力	敏捷	知	力	生命力	消費CP
3	-	-	-	-	3	-80
4	-	-	-	-	4	-70
5	1	1	1	1	5	-60
6	2	2	2	2	6	-50
7	3	3	3	3	7	-40
8	4	4	4	4	8	-30
9	5	5	5	5	9	-20
10	6	6	6	6	10	-15
11	7	7	7	7	11	-10
12	8	8	8	8	12	0
13	9	9	9	9	13	10
14	10	10	10	10	14	20
15	11	11	11	11	15	30
16	12	12	12	12	16	45
17	13	13	13	13	17	60
18	14	14	14	14	18	80
19	15	15	15	15	19	100
20	16	16	16	16	20	125
21	17	17	17	17	21	150
22	18	18	18	18	22	175

ここを基準として能力値を
変更する場合の消費CP

ゲーム開始後、基準以外の数値(11)から能力値を変更(14)する場合
消費CPの差(45-10)の2倍(70CP)必要

必須特徴:「かんしゃく」 - 10CP 感情を押さえようと思ったら、意志判定
ゲーム開始後CP消費により抹消 可

能力値/エルフ

体力	敏捷力	知力	生命力	消費CP
-	1	3	-	-80
1	2	4	1	-70
2	3	5	2	-60
3	4	6	3	-50
4	5	7	4	-40
5	6	8	5	-30
6	7	9	6	-20
7	8	10	7	-15
8	9	11	8	-10
9	10	12	9	0
10	11	13	10	10
11	12	14	11	20
12	13	15	12	30
13	14	16	13	45
14	15	17	14	60
15	16	18	15	80
16	17	19	16	100
17	18	20	17	125
18	19	21	18	150
19	20	22	19	175

ここを基準として能力値を
変更する場合の消費CP

ゲーム開始後、基準以外の数値(11)から能力値を変更(14)する場合
消費CPの差(45-10)の2倍(70CP)必要

必須特徴:「正直」 - 5CP 嘘をつこうと思ったら、意志 - 5で判定
ゲーム開始後CP消費により抹消可

能力値 / グラスランナー

体力	敏捷力	知力	生命力	消費CP
1	3	-	-	-80
2	4	1	1	-70
3	5	2	2	-60
4	6	3	3	-50
5	7	4	4	-40
6	8	5	5	-30
7	9	6	6	-20
8	10	7	7	-15
9	11	8	8	-10
10	12	9	9	0
11	13	10	10	10
12	14	11	11	20
13	15	12	12	30
14	16	13	13	45
15	17	14	14	60
16	18	15	15	80
17	19	16	16	100
18	20	17	17	125
19	21	18	18	150
20	22	19	19	175

ここを基準として能力値を
変更する場合の消費CP

ゲーム開始後、基準以外の数値(11)から能力値を変更(14)する場合
消費CPの差(45-10)の2倍(70CP)必要

必須特徴:「お祭り好き」 - 5CP 常にお祭り騒ぎを起こす。

我慢するなら知力判定

ゲーム開始後CP消費により抹消 可