

キャラクター名 プレイヤー名

種族 性別 年齢 生まれ

能力値 **成長** 能力値ボーナス

技 A + = + B + = +

体 C + = + D + = +

心 E + = + F + = +

器用度 敏捷度 筋力 生命力 知力 精神力

HP MP

生命抵抗力 精神抵抗力

HP 生命抵抗力 = 冒険者レベル + 生命力ボーナス
HP = 冒険者レベル × 3 + 生命力

MP 精神抵抗力 = 冒険者レベル + 精神力ボーナス
MP = 魔法使い系技能レベル合計 × 3 + 精神力

キャラクターの容姿、特徴

経験点 冒険者レベル

種族特徴
[剣の加護 / 運命変転]

技能	レベル
ファイター	2
スカウト	1
レンジャー	1

経歴、その他メモなど

所持名譽点

合計名譽点

戦闘特技	継技 / 呪歌	言語	会話読文
《全力攻撃》		交易共通語 <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
		地方語(ザルツ) <input type="radio"/>	<input type="radio"/>



魔物知識 = セージ技能レベル (-) + 知力ボーナス (-)

先制力 = スカウト技能レベル (1) + 敏捷度ボーナス (2)

制限移動 = 3m

移動力 m × 3 = m

全力移動 m

基本命中率 (技能レベル)

ファイター技能 [5 (2)] グラップラー技能 [()] フェンサー技能 [()] シューター技能 [()] + 器用度ボーナス [3]

追加ダメージ (技能レベル)

ファイター技能 [4 (2)] グラップラー技能 [()] フェンサー技能 [()] シューター技能 [()] + 筋力ボーナス [2]

武器	用法	必筋	命中修正	冲击力	威力	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	C値	追加ダメージ	備考
〈バスタードソード〉	1H	17	-	5	17	*	1	2	3	4	5	5	6	7	7	8	⑩	4	
	2H			5	27	*	2	3	4	6	6	8	8	9	9	10	⑩	4	

基本回避力 (技能レベル)

ファイター技能 [4 (2)] グラップラー技能 [()]

フェンサー技能 [()] + 敏捷度ボーナス [2]

鎧名	盾名
〈ハードレザー〉	<input type="text"/>
必盾 <input type="text" value="13"/>	<input type="text"/>
回避力 <input type="text" value="1"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text" value="4"/>	↓ 合計値
防護点 <input type="text" value="4"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text" value="4"/>	

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手		
左手		
腰		
足		
その他		

HP 生命抵抗力

MP 精神抵抗力

戦闘関連メモ (戦闘特技など)

魔法 (魔力 = 技能レベル + 知力ボーナス) レベル 魔力

レベル	魔力

所持金 現金 G 預金 / 借金 G

装備品など 消耗品チェック欄

〈冒険者セット〉 []

〈スカウト用ツール〉 []

[]

[]

[]

[]

[]

威力表

	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
0	*	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	*	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	*	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	*	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	*	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15