

キャラクター名 プレイヤー名

種族 人間 性別 年齢 生まれ 一般人



能力値 成長 能力値ボーナス キャクターの容姿、特徴

技 7 + A 6 + B 11 + C 3 + D 8 + E 7 + F 8 = 13 = 18 = 10 = 15 = 14 = 15

器用度 13 敏捷度 18 筋力 10 生命力 15 知力 14 精神力 15

HP 21 MP 21

生命抵抗力 4 精神抵抗力 4

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
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

経験点 0 冒険者レベル 2

種族特徴 [剣の加護/運命変転]

技能	レベル
フェアリーテイマー	2
フェンサー	1
スカウト	1

経歴、その他メモなど

所持名誉点
合計名誉点

戦闘特技	練技/呪歌	言語	会話文字
《魔法誘導》		交易共通語 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		地方語(ザルツ) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		妖精語 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

名誉アイテム	点数

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(3)

制限移動 = 3m

移動力 = 18m

全力移動 = 54m

基本命中力(技能レベル)
 ファイター技能 [()] グラブラー技能 [()] フェンサー技能 [3 (1)] シューター技能 [()] + 器用度ボーナス [2]

追加ダメージ(技能レベル)
 ファイター技能 [()] グラブラー技能 [()] フェンサー技能 [2 (1)] シューター技能 [()] + 筋力ボーナス [1]

武器	用法	必筋	命中修正	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
<ショートソード>	1H	5	-	3	5	*	0	1	1	2	2	3	4	5	5	5	⑨	2

基本回避力(技能レベル)
 ファイター技能 [()] グラブラー技能 [()]
 フェンサー技能 [4 (1)] + 敏捷度ボーナス [3]

鎧名	盾名
<クロースアーマー>	<バックラー>

必筋 1 + 1 + 0 = 2

回避力 1 + 1 + 1 = 3

防護点 2 + 0 + 0 = 2

合計値 5

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳		
顔		
首	<宝石ケース>	
背中		
右手		
左手		
腰		
足		
その他		

HP 21 生命抵抗力 4

MP 21 精神抵抗力 4

戦闘関連メモ(戦闘特技など)	魔法(魔法技能レベル+知力ボーナス)	レベル	魔法
	妖精魔法	2	4

所持金 現金 345 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> [] □□□□□
 <アンロックキー> ×2 [] □□□□□
 <宝石> ×4 [] □□□□□

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