

キャラクター名 プレイヤー名

種族 シヤドウ 性別 年齢 生まれ 密偵

能力値 成長 能力値ボーナス キャラクターの容姿、特徴

技

16	A	4	器用度	20	3
	B	3	敏捷度	19	3
7	C	9	筋力	16	2
	D	6	生命力	13	2
4	E	5	知力	9	1
	F	8	精神力	12	2

生命抵抗力 HP 4 19
 精神抵抗力 MP 8 12

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
[暗視][月光の守り]

技能	レベル
フェンサー	2
スカウト	2

経歴、その他メモなど

所持名誉点

合計名誉点



魔物知識 0 = セージ技能レベル (-) + 知力ボーナス (-) 先制力 5 = スカウト技能レベル (2) + 敏捷度ボーナス (3) 制限移動 = 3m 移動力 19m × 3 = 57m

基本命中力 (技能レベル)
 ファイター技能 [()] グラップラー技能 [()] フェンサー技能 [5 (2)] 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 [()] グラップラー技能 [()] フェンサー技能 [4 (2)] 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
レイピア	1H	8	—	5	8	*	0	1	2	2	3	4	4	5	6	6	⑨	4	

基本回避力 (技能レベル)
 ファイター技能 [()] グラップラー技能 [()]
 フェンサー技能 [5 (2)] + 敏捷度ボーナス [3]

鎧名 盾名

<ソフトラザー> <バックラー>

必筋 7 1 + 1 + 1 = 6 (合計値)

回避力 1 + 1 + 1 = 3

防壁点 3 + 1 + 1 = 5

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 19 生命抵抗力 4

MP 12 精神抵抗力 8

戦闘関連メモ (戦闘特技など)

魔法	魔法 (魔力+技能レベル+知力ボーナス)	レベル	魔力

所持金 現金 280 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) [] □□□□□
 (アウェイクポジション) [] □□□□□
 (ヒーリングポジション) [] □□□□□
 (アンロックキー)×2 [] □□□□□

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	4	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