



※魔物知識	=	<input type="checkbox"/> セージ技能()	知力	※先制力	=	<input type="checkbox"/> スカウト技能()	敏捷度	制限移動=3m	移動力	全力移動
		+ボーナス	[]		+ボーナス	[]	敏度[]	m	m	
※【基本命中力】	=	<input type="checkbox"/> ファイター()	<input type="checkbox"/> グラップラー()	<input type="checkbox"/> その他()	+器用度ボーナス[]	※技能が				
※【追加ダメージ】	=	<input type="checkbox"/> フェンサー()	<input type="checkbox"/> シューター()	+筋力ボーナス[]	なければ0					

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
						*													
						*													
						*													
						*													
						*													
						*													

※【基本回避力】 = ファイター() グラップラー() フェンサー() その他() + 敏捷度ボーナス[]

+

防具	必筋	回避修正	防護点	備考
鎧:				

+

盾:				
----	--	--	--	--

+

その他の修正

戦闘関連メモ

魔法ダメージ軽減

合計回避力

合計防護点

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

HP

MP

所持金

現金

預金／借金

G G

魔法(魔力=技能レベル+知力ボーナス) レベル 魔力

装備品、所持アイテムなど

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

消耗品チェック欄

[]□□□□□□ []□□□□□□

[]□□□□□□ []□□□□□□

[]□□□□□□ []□□□□□□