

[illegible]

※魔物知識

=

□セージ技能()

□ライダー技能()

+

知力
[ボーナス]

※先制力

=

□スカウト技能()

□ウォーリーダー技能()

+

敏捷度
[ボーナス]

制限移動=3m

敏捷度[] = [] m × 3 = [] m

移動力

[]

全力移動

[] m

※【基本命中力：】=

□ファイター()

□グラップラー()

□その他()

+器用度ボーナス[] ※技能がなければ0

追加ダメージ：】=

□フェンサー()

□シューター()

+筋力ボーナス[]

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

合計回避力

合計防護点

魔法ダメージ軽減

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

生命抵抗力

精神抵抗力

所持金

現金

預金／借金

G

G

装備品、所持アイテムなど

魔法(魔力＝技能レベル＋知力ボーナス) レベル 魔力

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

[] □ □ □ □ □ □ [] □ □ □ □ □ □

[] □ □ □ □ □ □ [] □ □ □ □ □ □

[] □ □ □ □ □ □ [] □ □ □ □ □ □