

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____

種族 _____ 年齢 _____ 性別 _____

人間 _____

種族特徴 _____ 生まれ _____

[剣の加護/運命変転] _____ 傭兵 _____



能力値

技 7 + A 11 + 成長 = 器用度 18 +6 = 能力値ボーナス 3

6 + B 6 + = 敏捷度 13 +6 = 2

体 10 + C 7 + = 筋力 17 +6 = 2

4 + D 4 + = 生命力 14 +6 = 2

心 4 + E 9 + = 知力 13 +6 = 2

6 + F 6 + = 精神力 10 +6 = 1

キャラクターの容姿、特徴

HP 20
MP 10

冒険者レベル+生命力ボーナス= 4
精神抵抗力 4

冒険者レベル+精神力ボーナス= 3
魔法使い系技能レベル合計×3+精神力= 10

経験点	0
冒険者レベル	2
技能	レベル
ファイター	2
スカウト	1
レンジャー	1

戦闘特技	効果概要
1 [全力攻撃!]	ダメージ+4
3	
5	
7	
9	
11	
13	
15	
自動習得など	

よく使う魔法など	MP,効果概要

経歴、その他メモなど _____

自動失敗数: □□□□□□□□□□ 繰れ: 0 点

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
地方語(アラライト)	○	○
神紀文明語	-	-
魔法文明語	-	-
魔動機文明語	-	-
妖精語	-	-
魔神語	-	-
汎用蛮族語	-	-

※判定パッケージ ※技能がなければ0

■スカウト(1) 器用度ボーナス 3 = 技巧 4

■レンジャー(1) 敏捷度ボーナス 2 = 運動 3

知力ボーナス 2 = 観察 3

セージ() 2 = 知識

セージ() 知力ボーナス 魔物知識 スカウト(1) 器用度ボーナス 2 3 敏捷度 13 移動力 13 全移動力 39

ファイター(2) グラッパ() フェンサー() シューター() 器用度ボーナス 3 基本命中力: 5 筋力ボーナス 2 ※追加ダメージ: 4 ※技能がなければ0

武器名/備考	用法	必筋	命中修正	合計命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	合計追加ダメージ
バスタードソード	1H両	17	-	5	17	*	1	2	3	4	5	5	6	7	7	8	10	-	4
	2H	17	-	5	27	*	2	3	4	6	6	8	8	9	9	10	10	-	4

ファイター(2) グラッパ() フェンサー() シューター() 器用度ボーナス 2 基本回避力: 4

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

防具	必筋	回避修正	防護点	備考
肩 (ハードレザ)	13	-	4	
腕				
その他				

合計回避力 4 合計防護点 4

※魔力(魔法使い系技能ごと) 知力ボーナス 魔力A 魔力B 魔力C

HP 20 精神抵抗力 4

MP 10 精神抵抗力 3

戦闘関連メモ(受けた効果など) _____

所持アイテムなど

〈冒険者セット〉 消耗品チェック欄

〈スカウト用ツール〉 [] □□□□□□

〈救命草〉×2 [] □□□□□□

[] □□□□□□

[] □□□□□□

威力表

②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	*	0	0	1	2	2	3	3	4	4
5	*	0	1	1	2	2	3	4	5	5
10	*	1	1	2	3	3	4	5	6	7
15	*	1	2	3	4	4	5	6	7	8
20	*	1	2	3	4	5	6	7	8	9
25	*	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	*	2	4	4	6	7	8	9	10	10
35	*	3	4	5	7	8	9	10	11	12
40	*	4	5	6	7	9	10	11	11	12
45	*	4	6	7	9	10	11	12	13	14
50	*	4	6	8	10	10	12	13	15	15

名譽点/ランク _____ 点 _____ 級 _____

現金 _____ 預金/借金 _____

40 G G