

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____

種族 _____ 年齢 _____ 性別 _____

種族特徴 _____ 生まれ _____

[第六感] _____ 魔術師



能力値

技 A 1 + 成長 + □ = 器用度 +6 6

5 + B 2 + □ = 敏捷度 +6 7

体 C 4 + □ = 筋力 +6 11

7 + D 6 + □ = 生命力 +6 13

心 E 14 + □ = 知力 +6 24

10 + F 9 + □ = 精神力 +6 19

経験点 0 冒険者レベル 2

キャラクターの容姿、特徴

HP 19

MP 28

生命抵抗力 4

精神抵抗力 5

冒険者レベル+生命力ボーナス=

冒険者レベル+精神力ボーナス=

魔法使い系技能レベル合計×3+精神力=

技能	レベル
ソーサラー	2
コンジャラー	1

戦闘特技	効果概要
1 《ターゲティング》	誤射しなくなる
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

交際共通語 ○ □

地方語 () □

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

□スカウト ()

□レンジャー ()

□セージ ()

□ ()

※技能がなければ0

器用度ボーナス = 技巧

敏捷度ボーナス = 運動

知力ボーナス = 観察

知識

□セージ () 知力ボーナス = ※魔物知識 □スカウト ()

器用度ボーナス = ※先制力 制限移動=3m 移動力 = 21 m

□ファイター () □グラップラー () □ ()

器用度ボーナス = ※基本命中力: 0

□フェンサー () □シューター () 筋力ボーナス = ※追加ダメージ: 0 ※技能がなければ0

武器名/備考	用法	必箭	命中修正	合計命中	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
<クォータースタッフ>	2H	4	+1	1	14	*	1	2	3	4	4	4	5	6	7	8	12	-	0
						*													
						*													
						*													

□ファイター () □グラップラー () □フェンサー () □ ()

器用度ボーナス = ※基本回避力: 0

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

肩 (ソフトレザー) 7 回避修正 - 防護点 3

腕

その他 (クォータースタッフ) +1

合計回避力 0

合計防護点 4

※魔力(魔法使い系技能ごとに)

魔法使い系技能

- ・ソーサラーA
- ・コンジャラーB
- ・プリースト
- ・マジック

真語魔法 (2) + 知力ボーナス = 魔力A 6

探聖魔法 (1) + 知力ボーナス = 魔力B 5

□ () + 知力ボーナス = 魔力C 0

HP 19

MP 28

生命抵抗力 4

精神抵抗力 5

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>

<アウェイクホーション>

<魔晶石(5点)>

消費品チェック欄

[] □□□□□□

[] □□□□□□

[] □□□□□□

[] □□□□□□

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

名譽金/ランク _____ 点 _____ 級 _____

現金 _____ 預金/借金 _____

210 G

G