

キャラクター名 プレイヤー名

種族 年齢 性別

種族特徴

[暗視(獣変貌)][獣変貌]

生まれ

密偵



能力値

技 13 + A 3 + 成長 = 16 器用度 +6 2

8 + B 8 = 21 敏捷度 +6 3

5 + C 9 + 筋力 +6 14 2

6 + D 6 = 11 生命力 +6 1

7 + E 10 + 知力 +6 17 2

3 + F 3 = 10 精神力 +6 1

キャラクターの容姿、特徴

HP 17 精神抵抗力 3

HP 17 冒険者レベル+生命力ボーナス= 3 冒険者レベル×3+生命力=

MP 10 魔法使い系技能レベル合計×3+精神力= 3

HP 17 精神抵抗力 3 冒険者レベル+精神力ボーナス= 3 冒険者レベル×3+精神力=

経験点	0	冒険者レベル	2
技能	レベル		
グレイプラー	2		
スカウト	1		
ゼージ	1		

戦闘特技	効果概要
1 (防具習熟A/非金属性)	Aランク装備可
3	
5	
7	
9	
11	
13	
15	
自動習得など	
《追加攻撃》	追加で1回攻撃

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(原文)

会話(訳文)

交易共通語

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

汎用巫妖語

リカント語

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 2 = 技巧 3

□レンジャー () 敏捷度ボーナス 3 = 運動 4

□ () 知力ボーナス 2 = 観察 3

■ゼージ (1) 知力 2 = 知識 3

□ ()

■ゼージ (1) () 知力ボーナス 2 3 器用度ボーナス 3 先制力 4 制限移動=3m 移動力 21m×3= 63m

□ファイター () ■グレイプラー (2) □ () 器用度ボーナス 2 基本命中力: 4

□フェンサー () □シューター () 筋力ボーナス 2 追加ダメージ: 4(6) ※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
<セスタス>▶	1H拳	1	+1	5	1	*	0	0	0	1	2	3	3	3	4	4	⑪	-	4(6)
<スパイクアーツ>▶	1H#	5	-1	3	11	*	1	2	2	3	3	4	5	6	6	7	⑪	-	4(6)
<投げ>▶	2H	0	-	4	10	*	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	⑫	-	4(6)

□ファイター () ■グレイプラー (2) □フェンサー () □ () 器用度ボーナス 3 基本回避力: 5

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

■ (アラミドコート) 必箭 5 回避修正 +1 防護点 2

盾

その他 (防具習熟A/非金属性) +1

合計回避力 6 合計防護点 3

魔法(魔法使い系技能ごと)

魔法使い系技能

・ソーサラー () + 知力ボーナス = 魔力A

・コンジラー () + 知力ボーナス = 魔力B

・ブリースト () + 知力ボーナス = 魔力C

・マジック () + 知力ボーナス = 魔力C

HP 17 精神抵抗力 3

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

<冒険者ゼット> 消耗品チェック欄

<スカウト用ツール>

[]

[]

[]

[]

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	5	6	7	8
20	*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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	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	12	13	15	15

名譽点/ランク 点 級

現金 50g 預金/借金 g