

キャラクター名 (称号) プレイヤー名

種族 性別 年齢 生まれ

能力値

技 + A + 成長 = 器用度 + 修正 能力値ボーナス

体 + B + 成長 = 敏捷度 + 修正

心 + C + 成長 = 筋力 + 修正

+ D + 成長 = 生命力 + 修正 生命抵抗力

+ E + 成長 = 知力 + 修正

+ F + 成長 = 精神力 + 修正 精神抵抗力

容姿 特徴 Ver 4.51

経験点 冒険者レベル

HP = 生命力 + 冒険者レベル × 3

言語 会話 読文

交易共通語

種族特徴

技能	レベル

MP = 精神力 + 魔法使い系技能レベル合計 × 3

所持金

預金 借金 G

所持名誉点 合計名誉点

名譽アイテム 点数

メモ

織れ度

経歴

自動失敗チェック

戦士系技能	レベル	C値修正
ファイター技能		
グラップラー技能		
フェンサー技能		
シューター技能		
器用度ボーナス		
筋力ボーナス		

ファイター グラップラー / 敏捷度ボーナス / 追加防護点

フェンサー 最大レベル / 必筋 回避 回避行動 防護点 物具習熟

鎧 盾

鎧ペナルティ: / 回避力 修正 防護点 修正 (敏捷度行為判定 / 魔法)

武器	用法	命中修正	命中力	武器器熟	準拠	C値	威力	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
								*										
必要筋力:		修正:																
装填数:																		
射程:																		
必要筋力:		修正:						*										
装填数:																		
射程:																		
必要筋力:		修正:						*										
装填数:																		
射程:																		

魔法	レベル	魔力	先制力	魔物知識	部位	装飾品	効果
					頭		
					耳		
					顔		
					首		
					背中		
					右手		
					左手		
					腰		
					足		
					その他		

先制力: スカウト技能レベル + 敏捷度ボーナス

魔物知識: セージ技能レベル + 知力ボーナス

制限移動 m 移動力 m 全力移動 m

基本3 敏捷度 敏捷度 × 3

戦闘特技	宣言	効果	種別	練技 / 呪歌

一般装備品

[ ]

[ ]

[ ]

[ ]

[ ]

[ ]

威力表

威力	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