キャラクター名 ＝＝＝＝ 称号）＝＝＝＝ プレイヤー名

種族 | 性別 | 年齢 | 生まれ

Ver 4.62

能力値 | 成長 | 修正 | 能力値ボーナス

技	A	＋	＝	器用度	＋	
技	B	＋	＝	敏捷度	＋	
体	C	＋	＝	筋力	＋	
体	D	＋	＝	生命力	＋	生命抵抗力
心	E	＋	＝	知力	＋	
心	F	＋	＝	精神力	＋	精神抵抗力

容姿・特徴

経験点 | 冒険者レベル

種族特徴

HP ＝生命力＋冒険者レベル×３

MP ＝精神力＋魔法使い系技能レベル合計×３

言語	会話	読文
交易共通語	○	○

技能	レベル

所持金

預金／借金

所持名誉点 | 合計名誉点

名誉アイテム	点数

メモ

自動失敗チェック □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□

穢れ度 ☆☆☆☆☆

経歴

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				
能力値 器用度ボーナス				
能力値 筋力ボーナス				

ファイター・グラップラー・フェンサー最大レベル／敏捷度ボーナス ／

追加防護点

防具	必筋	回避	←回避行動→	防護点	←防具習熟→
鎧					
盾					

鎧ペナルティ： ／ 敏捷度行為判定／魔法）

回避力	防護点

修正：

武器	用法	命中修正	命中力	←武器習熟→	射程レンジ	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：			
								＊										
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 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 基本３ | 移動力 m 敏捷度 | 全力移動 m 敏捷度×３

部位	装飾品
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
左手	
腰	
足	
その他	

一般装備品

[ ] □□□ □□□ □□□ □□□
[ ] □□□ □□□ □□□ □□□
[ ] □□□ □□□ □□□ □□□
[ ] □□□ □□□ □□□ □□□
[ ] □□□ □□□ □□□ □□□
[ ] □□□ □□□ □□□ □□□

戦闘特技	宣言

種別	練技／呪歌

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