

キャラクター名

プレイヤー名

種族

種族特徴

生まれ

性別

年齢

名誉点

↓

技

成長

能力値

ボーナス

体

心

冒険者レベル

所持経験点

言語

会話

読文

交易共通語

一般装備品

経歴、その他メモ

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力

精神抵抗力

HP

MP

生命力抵抗＝冒険者レベル＋生命力ボーナス

精神力抵抗＝冒険者レベル＋精神力ボーナス

装備

鎧

盾

部位

装飾品

効果

頭

耳

顔

首

背中

右手

左手

腰

足

その他

所持金

G



戦闘基準値	命中力	追加ダメージ	回避力	防護点
器用度ボーナス				
筋力ボーナス				
敏捷度ボーナス				
戦士系技能レベル			※	
装備による修正				
その他の修正				
基準値 ※※				

※ シューター技能レベルは回避力に使用できません。
※※ 使用できる技能がない場合、基準値は0です。

武器	用法	必筋	命中修正	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	備考
					*												
					*												
					*												

移動力

制限移動＝3 m

通常移動＝敏捷度 m

全力移動＝敏捷度×3 m

全力移動の場合、次のラウンドの自身の手番まで、回避判定に -4 のペナルティ修正が入ります。
通常移動の場合、近接攻撃を行なうことができます。また、10秒程度の動作を行なえます。
制限移動の場合、通常移動のときにできることに加えて、射撃攻撃と魔法の使用が行なえます。
どの移動を行なう場合でも、補助動作を行なうことは可能です。

HP

MP

戦闘特技	効果

練技	時間	効果

よく使う行為判定

名称

能力値(ボーナス)

技能(レベル)

基準値

魔物知識	知力()	＋	セージ()	＝
先制力	敏捷度()	＋	スカウト()	＝
		＋		＝
		＋		＝

使用できる技能がない場合、基準値は0です。
近接攻撃やくガン>以外での射撃攻撃の場合
ダメージ＝〔威力の結果〕＋〔追加ダメージ〕－〔防護点〕
魔法ダメージの場合
ダメージ＝〔威力の結果〕＋〔魔力点〕

消費アイテムなど

魔力＝技能レベル＋知力ボーナス

魔法名	レベル	魔力

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