

プレイヤー名

名前

種族 人間 性別

年齢 出自 魔術師

1 基本クラス 魔術師

冒険者レベル 上級クラス

経験点 特技点

能力値

集中力	初期 種族 成長	13 + 35 + = 48
耐久度	初期 種族 成長	10 + + = 10
知力度	初期 種族 成長	15 + + = 15
筋力度	初期 種族 成長	8 + 1 + = 9
敏捷度	初期 種族 成長	14 + + = 14
器用度	初期 種族 成長	11 + + = 11
幸運度	初期 種族 成長	13 + 1 + = 14
魅力度	初期 種族 成長	11 + + = 11

行為判定の基準値

戦闘力	筋力度 器用度 敏捷度 その他	9 + 11 + 15 + = 35
回避力	敏捷度 幸運度 その他	14 + 5 + = 19
抵抗力	耐久度 幸運度 敏捷度 その他	10 + 14 + 20 + = 44
教養力	知力度 × 2 敏捷度 その他	30 + 30 + = 60
知覚力	知力度 幸運度 敏捷度 その他	15 + 14 + 20 + = 49
運動力	敏捷度 幸運度 敏捷度 その他	14 + 14 + 10 + = 38
操作力	器用度 × 2 敏捷度 その他	22 + 10 + = 32
交渉力	魅力度 × 2 敏捷度 その他	22 + 20 + = 42

リソース

成功率 最大使用回数=冒険者レベル/現在値

集中力判定 48 1 /

LP Life Point 耐久度 敏捷度 その他 10 5 + = 15

MP Mental Point 知力度 敏捷度 その他 15 7 + = 22

攻撃ダメージボーナス (ADB)

筋力度 ÷ 3 - 2 1

移動力

敏捷度 ÷ 3 + 10 15 × 3 = 全力移動 45

特技

特技名	基準値	特扱レベル	成功率	特技名	基準値	特扱レベル	成功率
物品鑑定	教養力	1	65				
見識	教養力	1	65				
追加言語	教養力	1	65				
魔物知識	教養力	1	65				

戦闘データ/所持品/財産

装備準備枠

武器・盾名	装備品データ							戦闘中に使用するデータ				備考	
	装備用途	カテゴリ	サイズ	命中率修正	装備威力	受け率修正	装備受け値	回避力修正	①命中率	②攻撃ダメージ	③受け率		④受け値
素手	1H 2H	生体武器	-	-	1D6-2 1D6	-	0	-	50	1D6 1D6+2	50	0	
メイジスタッフ	1H	槌	M	0	1D6+3	0	3	0	35	1D6+5	35	3	魔法発動体
たいまつ	1H	槌	S	0	1D6+1	-5	1	0	35	1D6+3	30	1	照明具
ダガー	1H	剣	S	0	1D6+3	-5	3	0	35	1D6+5	30	3	投擲 20m 命中 35%

回避防御

鎧名	カテゴリ	装甲値	戦闘アイテム枠	回避力修正	①回避力修正合計	⑤回避防御の成功率	備考
ローブ	布鎧	1	6	0	0	19	

戦闘アイテム枠

アイテム名	カテゴリ	備考
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		

①命中率 = 戦闘力 + (【近接攻撃・X】または【遠隔攻撃・X】の特技レベル) × 5 + 装備の「命中修正」+ その他

②攻撃ダメージ = 装備威力 + ADB + 冒険者レベル + その他

③受け率 = 戦闘力 + (【受け防御・X】の特技レベル) × 5 + 装備の「受け率修正」+ その他

④受け値 = 装備受け値 + その他

⑤回避防御の成功率 = 回避力 + (【回避防御】の特技レベル) × 5 + 回避力修正合計 + その他

所持金

現金	預金・借金
800	

その他所持品

冒険者セット
 (ダガー×1、衣服×2、背負い袋×1、水袋×1(水入り)、小袋(財布用)×1、毛布×1、食器セット×1、火口箱×1、たいまつ×5、ロープ×10m、くさび×10、小型ハンマー×1、保存食×7日ぶん、手当用具×5)

羊皮紙×10、羽根ペンとインク

メモ