

キャラクター名

プレイヤー名 —————

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	10
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	サムライ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	アーシアン			境遇	放浪者
出自 (効果)	騎士			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	18	15	9	13	9	9
ボーナス	6	6	5	3	4	3	3
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	8	8	6	3	4	4	3

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	大和国住国宗	至近	-2	17	0	0	0	0	0
左手	無銘金重	至近							
頭部	闇土のバンダナ		1			3			-1
胴部	テーゲベックの鎧				-1	9			-1
補助	トリックマント					5			
装身具	羅刹の鞘		5						
能力値			8	0	6	0	4	10	13
スキル	アームマスター:刀,ライアード,ファストル,ミュージェト		3	6				2	2
その他	剣鬼の鎧			2					
総計(右)			10	30					
総計(左)			12	13					
総計(両)			10	30					
ダイス数			3 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ d
呪歌判定				+	d
鍊金術判定				+	d

現在重量： 10

最大重量： 38

新持金： 490

預金・借金：

As a result, the first step in the process of creating a new model is to identify the variables that are likely to influence the outcome. This can be done through a variety of methods, such as reviewing existing literature, consulting with experts in the field, or conducting surveys and interviews with potential users. Once the variables have been identified, they can be used to develop a conceptual model of the system. This model can then be refined through iterative testing and validation, until it accurately represents the real-world system.

【キャラクター名】

— プレイヤー名 —