キャラクター名

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	斥候	性別		年齢	
冒険者Lv	10	経歴			
経験点	2500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	4	7		24 + 1	4
		敏捷度	12	10		35 + 1	6
体	12	筋力	6	8		26	4
		生命力	10	10		32	5
心	5	知力	4	13		22	3
		精神力	12	7		24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7		
スカウト	10		
レンジャー	10		

戦闘特技			
タフネス	2122 p	超頑強	IB29 p
トレジャーハント	2120 p		p
ファストアクション	2123 p		p
影走り	2120 p		p
治癒適性	2122 p	武器習熟A/メイス	IB31 p
不屈	2123 p	防具習熟A/金属鎧	IB31 p
ポーションマスター	2123 p	防具習熟A/盾	IB31 p
全力攻撃	IB36 p	武器習熟S/メイス	IB31 p
回避行動	IB29 p	防具習熟S/金属鎧	IB32 p
挑発攻撃	IB37 p	防具習熟S/盾	IB32 p
頑強	IB29 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持	0 /合計 0

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	7	11	13	11
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	フルメタルアーマー		17	-1	15
盾	ホプライトシールド		15	0	4
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	6
回避技能	ファイター		合計値	13	26

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ミスリルメイス	1H	15	2	2d+ 13	12	14	25										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
スカウト用ツール	○□□○□□
ヒーリングポーションx15	○□□○□□
アンチドーテポーションx10	○□□○□□
キュアストーンポーションx10	○□□○□□
魔香草x5	○□□○□□
アウェイクンポーションx5	○□□○□□

救命草x5	○□□○□□
デクスタリポーションx5	○□□○□□
スピードポーションx10	○□□○□□
アンチマジックポーションx5	○□□○□□
	○□□○□□

所持金	預金・借金
19670 G	G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	36 m	108 m

回避	防護点
2d+ 13	26

HP
107

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 16

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 15	2d+ 14

MP
24

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 ポーションインジェクター	
背中	
右手 敏捷の指輪	
腰 ブラックベルト	
足	
その他ポーションインジェクター	

装備品	説明
ヒーリングポーション	
左手 器用の指輪	
ヒーリングポーション	

その他メモ

常に自身の防護点に，装備している鎧の元々の防護点の半分(端数切り上げ)+筋力Bを追加する．(鎧の元々の防護点には戦闘特技の<習熟>の補正や加工による補正は一切考慮しない)
スカウト技能のファストアクション発動時，その効果を自身以外の任意のキャラクター1体に追加で付与できる（付与するキャラクターは先制値の確定時に選択する）

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟