

キャラクター名

プレイヤー名

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	魔導師	性別		年齢	
冒険者Lv	2	経歴			
経験点	0				

技	5	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	4			9	1
体	6	敏捷度	3			8	1
		筋力	4			10	1
心	11	生命力	11			17	2
		知力	18			29	4
		精神力	11			22	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	2		
コンジャラー	1		
レンジャー	1		
セージ	1		

戦闘特技				
ターゲットィング	1-280p			p
				p
				p
				p
				p
				p
				p
				p
				p
				p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語		○
魔法文明語	○	○

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	基本ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧				
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能			合計値	0 0

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
パンチ 武器無しのデータ	1H拳	0		2d+	0	12	0	0									
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	2500 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	8 m	24 m	2d+	0	0
					23

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	2	6			
操霊魔法	1	5			
深智魔法	1	6			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	5	2d+	0	
		2d+	4	2d+
			5	31

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

<p>— その他メモ</p> <p>レギュレーション</p> <p>初期作成分 (3000点) + 1000点</p> <p>初期所持金 (1200G) + 1300G</p> <p>レベル上限は2。</p> <p>能力値決定のダイスは3回振った中から採用すること。</p> <p>また、採用した能力値ダイスの中から、1つの能力値のダイスを任意で採用しなかったものとして入れ替えられるとする。</p> <p>初期作成 (能力値を1つ入れ替え可能) 4を採用。2のDと4のDを入れ替えてキャラ作成。</p> <p>1 2 3 4</p> <p>A: 6 5 4 4</p> <p>B: 2 5 2 3</p>	<p>自動失敗</p> <p>チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑱</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉙</p> <p>□□□□㉚</p> <p>□□□□㉛</p>
---	--