

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	一般人	性別		年齢	
冒険者Lv	0	経歴			
経験点	16820				

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
技	器用度	11			18	3				
	敏捷度	11			18	3				
体	筋力	7			14	2				
	生命力	7			14	2				
心	知力	3			10	1				
	精神力	3			10	1				

戦闘特技			
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		p	p
		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 163 /合計 163	

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	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
				2d+													
				2d+													
				2d+													

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

	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
所持金	22750	預金・借金	G
			G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	18 m	54 m	2d+ 0	0	14
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 2	2d+ 1	10	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

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	

その他メモ	自動失敗チェック
[シナリオ難易度について]	
Exp(n) = シナリオ難易度nにおける総経験点	
B(n) = B技能1つをnレベルで取得する際に必要な経験点 とするとき、	□□□□⑤
B(x-1) + B(x) ≥ Exp(x) > B(x) + B(x+1)	□□□□⑩
を満たすxを「シナリオ難易度」とします。つまり、難易度3の範囲の場合	□□□□⑮
B(3-1) + B(3) ≥ Exp(3) > B(3) + B(3+1)	□□□□㉔
1500 + 2500 ≥ Exp(3) > 2500 + 4000	□□□□㉔
4000 ≥ Exp(3) > 6500 となるので、「4000以上、6500未満」という事になります。	□□□□㉔
	□□□□㉔