

名前 種族 只人 年齡 性別 經歷 騎士／平穩／宿敵

等級 白磁等級 身體的特徵 髮（ ） 瞳（ ）

❖能力値		第二能力値		
第一能力値		集中度	持久度	反射度
体力点	3	2	4	2
魂魄点	2	5	7	5
技量点	3	5	7	5
知力点	3	5	7	5

キャラクターの外見

✦経験点	累計経験点 3000 点	✦成長点	
	現在経験点 500 点		
✦冒険回数／達成数			
回 / 回			0

✦ 冒険者レベル 1

職業	レベル
戦士	3
武道家	
野伏	
斥候	
魔術師	
神官	
竜司祭	
精霊使い	

✦状態  生命力×2

生命力 23/46

移動力 21

呪文使用回数	0
□□□□□□□□	
呪文抵抗基準値	5
魂魄反射+冒険者レベル+【呪文抵抗】	

負傷数

消費	EX	ランク	ペナルティ
□(□)	5	死亡。	
□□(□)	4	気絶。すべての判定に-4。生命力&移動力半分。	
□□□(□)	3	すべての判定に-3。生命力&移動力半分。	
□□□□(□)	2	すべての判定に-2。移動力半分。	
□□□□□(□)	1	すべての判定に-1。	

❖ 継戦カウンター

Number	Counters
5	5 squares
10	10 squares
15	15 squares
20	20 squares
25	25 squares
30	30 squares
35	35 squares
40	40 squares

[illegible]

❖一般技能	習得段階	効果	参照頁	技能	習得段階	効果	参照頁
【長距離移動】	／ 初歩	／	(289)		／	／	()
【騎乗】	／ 初歩	／	(289)		／	／	()
	／	／	()		／	／	()

✦呪文

呪文
行使
基準値

基本値

職業レベル

技能など

合計

知力集中
魂魄集中

魔術師 ()
+ 神官 () 竜司祭 () 精霊使い () +

=

習得呪文名	呪文系統	種別(属性)	難易度	効果	参照頁
/	/		/	/	()
/	/		/	/	()
/	/		/	/	()
/	/		/	/	()
/	/		/	/	()
/	/		/	/	()
/	/		/	/	()

✦攻撃

命中
基準値

基本値

職業レベル

技能など

合計

技量集中

5

+

野伏 () 斥候 ()

+

【武器：投擲武器 (初歩 / +1)】

=

弩弓

5

近接

8

投擲

6

◆武器

武器名	種別	用法 / 属性	命中基準値	+	命中修正	=	命中基準値合計	威力	+	職業レベル	+	技能など	=	威力合計	射程	効果
小剣 (ショートソード)	片手剣 / 軽	片手 / 斬刺殺	8	+	-2	=	6	1d6	+	3	+		=	1d6+3	近接	投擲適用、受け流し (+0)
				+		=			+		+		=			強打・斬 (+0)、刺突 (+1)
				+		=			+		+		=			

✦防御

回避
基準値

基本値

職業レベル

技能など

合計

技量反射

5

+

戦士 (3) 武道家 () 斥候 () +

=

8

◆鎧

鎧名	種別	回避基準値	+	回避修正	=	回避基準値合計	装甲値	隠密性	移動力	+	移動修正	+	所持品の移動修正	=	移動力合計	効果
革鎧 (レザーアーマー)	軽鎧(革) / 軽	8	+		=	8	2	普通	21	+		+		=	21	

盾受け
基準値

基本値

職業レベル

技能など

合計

技量反射

5

+

戦士 (3) 斥候 () その他 () +

=

8

◆盾

盾名	種別	盾受け基準値	+	盾受け修正	=	盾受け基準値合計	盾受け値	+	装甲値	=	合計	隠密性	効果
円盾 (ラウンドシールド)	小型盾(木) / 軽	8	+	+4	=	12	+3	+	2	=	5	普通	

ダメージ効力表

効力値	14以下	15～19	20～24	25～29	30～39	40以上
ダメージ増加	なし	+1d6	+2d6	+3d6	+4d6	+5d6

✦所持品

治療の水薬 (ヒールポーション) × 1

冒険者ツール

(鈎縄 10m、楔×10個、小槌、火口箱、背負い袋、水袋、携帯用食器、白墨、小刀、松明×6本)

携帯食×7日分

衣服

◆所持金

銀貨5枚