

命中基準値	基本値	職業レベル	技能など	近接	合計
				<input checked="" type="checkbox"/> 戦士(2) <input type="checkbox"/> 武道家()	
技量集中	5	+ <input type="checkbox"/> 野伏() <input type="checkbox"/> 斥候()	=	投擲 5	
				弩弓	5

◆ 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
戦棍（メイス）	戦槌／軽	片手／殴	7 + +1 = 8	1d6 + 2 + = 1d6+2	近接	投擲適用、強打・殴(+0)
			+ =	+ + =		
			+ =	+ v =		

防御

回避基準値 基本値 職業レベル 技能など
技量反射 3 + 戦士(2) 武道家() 斥候() + = 5

鑑

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
硬い革鎧(ハードレザー)	軽鎧(革)／軽	5 + -2 = 3	3 (殴りダメ:4)	普通	10 + + = 10	過重(5/8)

盾受け基準値

技量反射 3 + 戦士(2) 斥候() その他() + 【盾(初步)】 : +1 = 6

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
吊盾（タージェ）	小盾(木、革) ／軽	6 + +5 =	11	+3+1+ 3 (既以降:4)	= 7 (既以降:8)	普通	受け流し (+1)

冒险者技能

一般技能

