



キャラ名		年齢	
		性別	
プレイヤー		使用 成長点	

メインクラス		キャラクターレベル
サポートクラス		
種族		

	能力 基本値	能力 ボーナス	クラス修正 メイン サポ	能力値
筋力				<input type="text"/>
器用				<input type="text"/>
敏捷				<input type="text"/>
知力				<input type="text"/>
感知				<input type="text"/>
精神				<input type="text"/>
幸運				<input type="text"/>

ライフパス	
出自	特徴
効果	
境遇	運命

所属ギルド	
ギルド マスター名	
ギルドレベル	

装備品	重量	命中修正	攻撃力	回避修正	防御力	行動修正	射程	魔法防御	備考
右手:									
左手:									
その他:									
頭部:									
胴部:									
装身具:									
合計	武器/防具 /								

戦闘	能力値	命中修正	攻撃力	回避修正	防御力	行動修正	スキル	その他	合計(ダイス数)
命中判定 (【器用】)									(D)
攻撃力									(D)
回避判定 (【敏捷】)									(D)
物理防御力									
魔法防御力 (【精神】)									
行動値 (【敏捷】+【感知】)									
移動力	[【行動値】+5+スキルによる修正 ()]m								

特殊な判定	能力値	スキル	その他	合計(ダイス数)	所持品(重量)	所持可能重量: <input type="text"/>
トラップ探知※(【感知】)				<input type="text"/> (D)	<input type="text"/> ()	<input type="text"/> ()
トラップ解除 (【器用】)				<input type="text"/> (D)	<input type="text"/> ()	<input type="text"/> ()
危険感知 (【感知】)				<input type="text"/> (D)	<input type="text"/> ()	<input type="text"/> ()
エネミー識別 (【知力】)				<input type="text"/> (D)	<input type="text"/> ()	<input type="text"/> ()
アイテム鑑定 (【知力】)				<input type="text"/> (D)	<input type="text"/> ()	<input type="text"/> ()
魔術判定※ (【知力】)				<input type="text"/> (D)	<input type="text"/> ()	<input type="text"/> ()
呪歌判定※ (【精神】)				<input type="text"/> (D)	<input type="text"/> ()	<input type="text"/> ()
錬金術判定※ (【器用】)				<input type="text"/> (D)	<input type="text"/> ()	<input type="text"/> ()
※この判定はスキルを取得していないと行なうことができない。					<input type="text"/> ()	所持金
					<input type="text"/> ()	G

[illegible]