

キャラクター名		性別:	種族 人間
		年齢:	
プレイヤー名	使用 経験点		外見 瞳の色 髪の色
			肌の色 身長・体重

レベル	クエスター	／ 3	レベル	加護	参照ページ	登場判定
	クラス	ガンスリンガー	／ 2	レベル	P 140	【幸運】(F) ＋ 4
	クラス	スカウト	／ 1	レベル	P 140	コネクション (F+2) ＋ 6
	クラス		／	レベル	P 102	

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	10	15	15	9	11	13
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 3	B + 5	C + 5	D + 3	E + 3	F + 4

[illegible]

背景	住宅	隠れ家
	ライフスタイル	工作人員
	財産ポイント	2

戦闘値表		クラス／レベル			未装備(小計)	武器右		武器左		防具 改造服	アクセサリ	その他1	その他2	戦闘値	
		スリンガー 2	スカウト 1			サイティング ピストル	サブマシンガン PD	現在値(合計)							
命中値	$\frac{(B+C) \div 2}{5}$	2	1		命中値 8	1	0							命中値 9	
回避値	$\frac{(B+F) \div 2}{4}$	1	1		回避値 6			0						回避値 6	
魔導値	$\frac{(D+C) \div 2}{4}$	0	0		魔導値 4									魔導値 4	
抗魔値	$\frac{(D+F) \div 2}{3}$	1	0		抗魔値 4			0						抗魔値 4	
行動値	$\frac{B+D}{8}$	2	2		行動値 12			-2						行動値 10	
耐久力	$\frac{\text{【体力基本値】}}{10}$	5	2		耐久力 17									耐久力 17	
精神力	$\frac{\text{【意志基本値】}}{11}$	3	2		精神力 16									精神力 16	
攻撃力		2	1		攻撃力 3	殴+3								攻撃右 殴 + 10	
							刺+4							攻撃左 +	
戦闘移動 【行動値】+5 15 m					防 御 修 正	斬		2						斬	2
						刺		2						刺	2
						殴		2						殴	2
全力移動 【戦闘移動】×2 30 m					射程	20m	20m								

[illegible]