

知性 :	年齢 :	_____	_____	_____	_____
知覚 :	自信点 :	_____	_____	_____	_____
魅力 :	サイズ :	_____	_____	_____	_____
交渉 :	吸収値 :	_____	_____	_____	_____
筋力 :	疲労判定 :	_____	_____	_____	_____
体力 :	ENC :	_____	_____	_____	_____
器用 :		_____	_____	_____	_____
反応 :		_____	_____	_____	_____

知性 :	年齢 :	_____	_____	_____	_____
知覚 :	自信点 :	_____	_____	_____	_____
魅力 :	サイズ :	_____	_____	_____	_____
交渉 :	吸収値 :	_____	_____	_____	_____
筋力 :	疲労判定 :	_____	_____	_____	_____
体力 :	ENC :	_____	_____	_____	_____
器用 :		_____	_____	_____	_____
反応 :		_____	_____	_____	_____

知性 :	年齢 :	_____	_____	_____	_____
知覚 :	自信点 :	_____	_____	_____	_____
魅力 :	サイズ :	_____	_____	_____	_____
交渉 :	吸収値 :	_____	_____	_____	_____
筋力 :	疲労判定 :	_____	_____	_____	_____
体力 :	ENC :	_____	_____	_____	_____
器用 :		_____	_____	_____	_____
反応 :		_____	_____	_____	_____

知性 :	年齢 :	_____	_____	_____	_____
知覚 :	自信点 :	_____	_____	_____	_____
魅力 :	サイズ :	_____	_____	_____	_____
交渉 :	吸収値 :	_____	_____	_____	_____
筋力 :	疲労判定 :	_____	_____	_____	_____
体力 :	ENC :	_____	_____	_____	_____
器用 :		_____	_____	_____	_____
反応 :		_____	_____	_____	_____

知性 :	年齢 :	_____	_____	_____	_____
知覚 :	自信点 :	_____	_____	_____	_____
魅力 :	サイズ :	_____	_____	_____	_____
交渉 :	吸収値 :	_____	_____	_____	_____
筋力 :	疲労判定 :	_____	_____	_____	_____
体力 :	ENC :	_____	_____	_____	_____
器用 :		_____	_____	_____	_____
反応 :		_____	_____	_____	_____

知性 :	年齢 :	_____	_____	_____	_____
知覚 :	自信点 :	_____	_____	_____	_____
魅力 :	サイズ :	_____	_____	_____	_____
交渉 :	吸収値 :	_____	_____	_____	_____
筋力 :	疲労判定 :	_____	_____	_____	_____
体力 :	ENC :	_____	_____	_____	_____
器用 :		_____	_____	_____	_____
反応 :		_____	_____	_____	_____

	Init	Atk	Dfn	Dam	Rng	Spc (P/round)	疲労	余剰 STR				
格闘									吸収値 :	知覚 :		
									うち装甲値 :	筋力 :		
										体力 :		
									荷物重量 :	器用 :		
									鎧の重量 :	反応 :		
疲労度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	昏倒
耐久度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	重体
									歩く :	pace	自信点 :	
									走る :	pace	サイズ :	
									疾走 :	pace		

	Init	Atk	Dfn	Dam	Rng	Spc (P/round)	疲労	余剰 STR				
格闘									吸収値 :	知覚 :		
									うち装甲値 :	筋力 :		
										体力 :		
									荷物重量 :	器用 :		
									鎧の重量 :	反応 :		
疲労度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	昏倒
耐久度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	重体
									歩く :	pace	自信点 :	
									走る :	pace	サイズ :	
									疾走 :	pace		

	Init	Atk	Dfn	Dam	Rng	Spc (P/round)	疲労	余剰 STR				
格闘									吸収値 :	知覚 :		
									うち装甲値 :	筋力 :		
										体力 :		
									荷物重量 :	器用 :		
									鎧の重量 :	反応 :		
疲労度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	昏倒
耐久度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	重体
									歩く :	pace	自信点 :	
									走る :	pace	サイズ :	
									疾走 :	pace		

	Init	Atk	Dfn	Dam	Rng	Spc (P/round)	疲労	余剰 STR				
格闘									吸収値 :	知覚 :		
									うち装甲値 :	筋力 :		
										体力 :		
									荷物重量 :	器用 :		
									鎧の重量 :	反応 :		
疲労度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	昏倒
耐久度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	重体
									歩く :	pace	自信点 :	
									走る :	pace	サイズ :	
									疾走 :	pace		

	Init	Atk	Dfn	Dam	Rng	Spc (P/round)	疲労	余剰 STR				
格闘									吸収値 :	知覚 :		
									うち装甲値 :	筋力 :		
										体力 :		
									荷物重量 :	器用 :		
									鎧の重量 :	反応 :		
疲労度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	昏倒
耐久度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	重体
									歩く :	pace	自信点 :	
									走る :	pace	サイズ :	
									疾走 :	pace		

	Init	Atk	Dfn	Dam	Rng	Spc (P/round)	疲労	余剰 STR				
格闘									吸収値 :	知覚 :		
									うち装甲値 :	筋力 :		
										体力 :		
									荷物重量 :	器用 :		
									鎧の重量 :	反応 :		
疲労度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	昏倒
耐久度	:	0	/	0	/	-1	/	-3	/	-5	/	重体
									歩く :	pace	自信点 :	
									走る :	pace	サイズ :	
									疾走 :	pace		

イニシアティブ値 (INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC  
 攻撃値 (ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC  
 防御値 (DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC  
 ダメージ値 (DAM) = [(【筋力】 + サイズ) or (0)] + 武器によるボーナス

疲労判定の目標値は 6  
 余剰 STR とは、武器重量を差し引いて余っている値。  
 そこから荷物や鎧の重量を引いたものが ENC となる。  
 書きこむ Init, Atk, Dfn は ENC を含まない値。

知性 体力 自信点						
突破 呪文操作 魔術理論 通常の ENC						
Creo Intellego Muto Perdo Rego						
Animal Aquam Auram Corpus Herbam  Ignem Imaginem Mentem Terram Vim						
照準ロール 集中ロール 速唱(除 ENC) <ケルターメン> <パルマ・マギカ>						
魔術師の印						
主な呪文						
美点と欠点 その他						