

DRAGON CASTLES

Character Record Sheet

▶プレイヤー名: ▶GM:

名前
年齢 (性別)
外見/イメージ

クラス (レベル)

冒険回数

クラス能力と特徴

■戦闘データ



能力

HP

ダメージ

筋力ST	器敏DX	感覚SE	魅力CR	精神PW	知力IN
・体力/パワー	・手技	・知覚	・コミュ	・魔力感知	・判別/検索
	・操作/操縦	・食料調達	・予感/靈感	・クリエイト	・知識
	・運動	・家事	・センス	・統率	

メモ(得意なこと等) ※衣服、地元貨幣10枚まで、1日分の食料と水は、装備アイテムの制限適用外

■装備アイテム (10個まで)

◆基本アイテムデータリスト

■入難度…入手難易度。数値が低いほど手に入れ難い。入手難易度1以上高い(手に入れやすい)アイテムと交換可。
 ■使用クラス…アイテムの使用が可能なクラス。(F)ファイター、(M)メイジ、(T)シーフ、(All)全クラス。
 同じアイテムの効果は重複しません。武器の効果は1つのみ適用。防具の効果は、ヨロイ1つ+盾まで累積します。

- | | | | | |
|---|--|---|--|--|
| <p>◆回復薬 (使いきり)
効果: 対象のHPが2回復
入難度4 使用クラス All</p> <p>◆がらくた
効果: なし
入難度5 使用クラス All</p> <p>◆銀貨
効果: 銀貨5枚で金貨1枚と交換可
入難度4 使用クラス All</p> <p>◆金貨
効果: 金貨5枚で宝石1個と交換可
入難度3 使用クラス All</p> <p>◆宝石
効果: 宝石1個を金貨5枚と交換可
入難度2 使用クラス All</p> <p>◆活性薬 (使いきり)
効果: 対象のHPが4回復
入難度2 使用クラス All</p> <p>◆ランタン
効果: トラップ回避の能力判定に+1
入難度3 使用クラス All</p> <p>◆弓
効果: 戦闘前に矢を撃つ事</p> | <p>ができる
入難度3 使用クラス All</p> <p>◆矢
効果: 当たった相手に1ダメージ、サイコロ振って5~6の目で回収不可
入難度4 使用クラス All</p> <p>◆革ヨロイ
効果: 着用者のHP+1
入難度4 使用クラス All</p> <p>◆パーツメイル[部分鎧]
効果: 着用者のHP+2
入難度3 使用クラス All</p> <p>◆プレートメイル
効果: 着用者のHP+3
入難度2 使用クラス F</p> <p>◆ナイフ
効果: ナイフでの判定可
入難度4 使用クラス All</p> <p>◆剣
効果: 剣での判定可
入難度4 使用クラス F、T</p> <p>◆名のある武器
効果: 使用者の能力+1
入難度3 使用クラス F</p> <p>◆特殊な短剣
効果: 与えるダメージ+1</p> | <p>入難度3 使用クラス T、M</p> <p>◆盾
効果: 使用者のHP+1
入難度3 使用クラス F、T</p> <p>◆攻撃魔法
効果: 指定対象に2ダメージ
入難度4 使用クラス M</p> <p>◆回復魔法
効果: 指定対象のHPが2回復、1日にレベル×2回復可
入難度4 使用クラス M</p> <p>◆全体攻撃魔法
効果: 敵全員に1ダメージ
入難度3 使用クラス M</p> <p>◆呪文具の杖[スワムスタフ]
効果: 3つまで攻撃/回復/全体攻撃魔法、および魔法の書を封入可(封入したアイテムは失われる)
入難度1 使用クラス: M</p> <p>◆旅用品
効果: 毛布、衣類、バックパックなど普段の使用、高級品の場合、入手難易度は4
入難度5 使用クラス All</p> <p>◆楽器</p> | <p>効果: 楽器での演奏可
入難度3 使用クラス All</p> <p>◆震除用具 (使いきり)
効果: 能力判定に成功すると震を解除できる
入難度4 使用クラス All</p> <p>◆革の財布
効果: 硬貨5枚まで入り、1個のアイテムとなる
入難度4 使用クラス All</p> <p>◆矢筒
効果: 矢が5本まで入り、1個のアイテムとなる、矢5本入りは入手難易度3
入難度4 使用クラス All</p> <p>◆加速薬 (使いきり)
効果: 対象は最初に行動できる
入難度2 使用クラス All</p> <p>◆飛空薬 (使いきり)
効果: 対象は飛行可
入難度2 使用クラス All</p> <p>◆心話薬 (使いきり)
効果: 対象は他者(人間以外でも)と思考のみで会話できるようになる
入難度2 使用クラス All</p> | <p>◆強化薬 (使いきり)
効果: 対象のダメージ値2上昇
入難度2 使用クラス All</p> <p>◆変身薬 (使いきり)
効果: 対象は好きな姿に変身できる、キャラクターのデータは変化しない
入難度1 使用クラス All</p> <p>◆ウルバルト剣[2レベル必要]
効果: 使用者の能力+1、与えるダメージ+1
入難度1 使用クラス F</p> <p>◆大攻撃魔法[2レベル必要]
効果: 指定対象に3ダメージ
入難度2 使用クラス M</p> <p>◆大回復魔法[2レベル必要]
効果: 指定対象のHPが3回復、1日にレベル×2回復可
入難度2 使用クラス M</p> <p>☆蘇生薬 (使いきり)
効果: 対象の復活
入難度0 使用クラス All</p> |
|---|--|---|--|--|

注) ☆宝物アイテム…アイテム獲得判定の対象外、“宝物”として扱う