

# 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)<br/>効果: 対象のHPが2回復<br/>入難度4 使用クラス All</p> <p>◆がらくた<br/>効果: なし<br/>入難度5 使用クラス All</p> <p>◆銀貨<br/>効果: 銀貨5枚で金貨1枚と交換可<br/>入難度4 使用クラス All</p> <p>◆金貨<br/>効果: 金貨5枚で宝石1個と交換可<br/>入難度3 使用クラス All</p> <p>◆宝石<br/>効果: 宝石1個を金貨5枚と交換可<br/>入難度2 使用クラス All</p> <p>◆活性薬 (使いきり)<br/>効果: 対象のHPが4回復<br/>入難度2 使用クラス All</p> <p>◆ランタン<br/>効果: トラップ回避の能力判定に+1<br/>入難度3 使用クラス All</p> <p>◆弓<br/>効果: 戦闘前に矢を撃つ事</p> | <p>ができる<br/>入難度3 使用クラス All</p> <p>◆矢<br/>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<br/>入難度4 使用クラス All</p> <p>◆革ヨロイ<br/>効果: 着用者のHP+1<br/>入難度4 使用クラス All</p> <p>◆パーツメイル[部分鎧]<br/>効果: 着用者のHP+2<br/>入難度3 使用クラス All</p> <p>◆プレートメイル<br/>効果: 着用者のHP+3<br/>入難度2 使用クラス F</p> <p>◆ナイフ<br/>効果: ナイフでの判定可<br/>入難度4 使用クラス All</p> <p>◆剣<br/>効果: 剣での判定可<br/>入難度4 使用クラス F、T</p> <p>◆名のある武器<br/>効果: 使用者の能力+1<br/>入難度3 使用クラス F</p> <p>◆特殊な短剣<br/>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<br/>効果: 使用者のHP+1<br/>入難度3 使用クラス F、T</p> <p>◆攻撃魔法<br/>効果: 指定対象に2ダメージ<br/>入難度4 使用クラス M</p> <p>◆回復魔法<br/>効果: 指定対象のHPが2回復、1日にレベル×2回復可<br/>入難度4 使用クラス M</p> <p>◆全体攻撃魔法<br/>効果: 敵全員に1ダメージ<br/>入難度3 使用クラス M</p> <p>◆呪文具の杖[スワムスタフ]<br/>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)<br/>入難度1 使用クラス: M</p> <p>◆旅用品<br/>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<br/>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<br/>入難度3 使用クラス All</p> <p>◆震除用具 (使いきり)<br/>効果: 能力判定に成功すると震を解除できる<br/>入難度4 使用クラス All</p> <p>◆革の財布<br/>効果: 硬貨5枚まで入り、1個のアイテムとなる<br/>入難度4 使用クラス All</p> <p>◆矢筒<br/>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<br/>入難度4 使用クラス All</p> <p>◆加速薬 (使いきり)<br/>効果: 対象は最初に行動できる<br/>入難度2 使用クラス All</p> <p>◆飛空薬 (使いきり)<br/>効果: 対象は飛行可<br/>入難度2 使用クラス All</p> <p>◆心話薬 (使いきり)<br/>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<br/>入難度2 使用クラス All</p> | <p>◆強化薬 (使いきり)<br/>効果: 対象のダメージ値2上昇<br/>入難度2 使用クラス All</p> <p>◆変身薬 (使いきり)<br/>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<br/>入難度1 使用クラス All</p> <p>◆ウルバルト剣[2レベル必要]<br/>効果: 使用者の能力+1、与えるダメージ+1<br/>入難度1 使用クラス F</p> <p>◆大攻撃魔法[2レベル必要]<br/>効果: 指定対象に3ダメージ<br/>入難度2 使用クラス M</p> <p>◆大回復魔法[2レベル必要]<br/>効果: 指定対象のHPが3回復、1日にレベル×2回復可<br/>入難度2 使用クラス M</p> <p>☆蘇生薬 (使いきり)<br/>効果: 対象の復活<br/>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