■戦闘データ

筋力ST

-筋力(**ST**)系

□頑健[F]

-器敏(DX)系

□修理[M,T]

□調理[All]

□鍛冶[F]

□裁縫[All]

□水泳[AII]

□走る[F,T]

□隠れる[T]

□忍び歩き[T]

RAGON (ASTLES Series

□投げる[F,T]

□木/壁登り[F,T]

□酒に強い[F,T]

□握力が強い[F

・体力/パワー

クラス能力と特徴

重ね掛け、キャントリップ

器敏DX

•操作/操縦

運動 ·家事

■得意なこと・・・(F) ファイター、(M) メイジ、(T) シーフ、(All) 全クラス

ロジャンプ[F,T]

□バランス感覚[T]

□操縦「特定」[M,T]□演技[T]

□細工「特定」「AII] □耳が良い「T]

□地図作成[M,T] □サバイバル[F,T]

□柔軟[F,T]

□騎乗[AII]

□家事[AII]

□スリ[T]

□曲芸[T]

□尾行[T]

□手品[All]

□解錠[T]

□罠解除[T]

□縄抜け[T]

□潜水[AII]

·手技

2+1

感覚SE

·食料調達

•知覚

・センス

名前

年齢(性別)

外見/イメージ

4+1

ダメージ 0+3

知力IN

•知識

めとしての使用は不可

□知識「特定」[M]

□経験則「特定」[All

□民間療法[M]

□物覚え[M,T]

□文献調査[M]

□目利き[M,T]

□礼儀作法[All]

□治療[M]

□暗号[T]

□動物の世話[All] □魔物知識[M]

•判別/検索

精神PW 魅力CR ・コミュニケート ·予感/霊感

魔力感知 ・クリエイト

…4個

□危険察知[F,T]

□腹話術[T]

□読唇術[T]

-魅力(CR)系

□詐術[All]

□賭博[T]

□早口[All]

<u>-精神(PW)系</u>

-知力(IN)系

□集中力[All]

□読み書き[All]

□嘘看破[M,T]

□調教「特定」[All]

□変装[T]

メモなど ※衣服や1日分の食料と水は、装備アイテムの制限適用外

<u>-感覚(SE)系</u>

□追跡[T]

□目が良い[T]

□食糧調達[All]

□もの探し[M,T]

□時間感覚[All]

□鼻が利く[T]

□舌が鋭い[T]

□夜目[All]

□釣り[All]

□音楽「特定」[All]

□芸術「特定」[All]

□方向感覚[All]

■装備アイテム(10個まで)

剣

#F基本:追加ダメージ【+3】、攻撃系魔法(ダ2以下) 魔法の書1、「戦匠の証」1(魔法&攻撃可)

> 「攻撃魔法 [戦匠の証「武器&盾」

魔法の書「サモンエレメンタル」

[**ブレイサー[**HP+1]

[名のある武器(能+1]

アイテム補足・メモ

© 2022 ArgoLines

「全体攻撃魔法

金貨

3レベル作成時装備

·初期装備

·初期装備

·自動取得(3lv)

・・入難度2

·入難度3

サイコロの目 1-2:サモンエレメンタル 2-3:スリープ 4-6:パワードウェポン

サイコロの目 3-6…金貨1

(ルールP.18)

・入難度2

·入難度3

1-2…金貨2

SECENTIAL DE 名前 Character Record Sheet 具体的な行動 …戦闘行動 戦闘前 戦闘中 説明など ▶**アイテム**…アイテム使用 ΑII ΑII アイテムの効果使用 ▶弓矢/投擲…射撃(弓を撃つ) ΑII 弓で矢を撃つ、投げ槍の投擲等、対象が回避の《能力判定》を行う ▶特徴/特殊能力…特殊な行動 * ※「召喚」「狂乱化/獣化」「ブレス」など、記載ある者のみ行動可 ▶魔物判別…特殊な行動 Αll ΑII モンスターデータ判別(特殊能力除く)《レベル判定》 ΑII **▶攻撃**…攻撃 前列の対象を攻撃 **▶守備**…守備 ΑII 行動順前でも可(行動済となる)、「かばう」は4レベルより可 Μ "重ね掛け(別表)"は3レベルより可 **▶魔法**…魔法 **▶呪文具**…魔法 ж ※アルケミスト、ギルドメイジ、(ネクロマンサー、サモナー、ノーム)のみ可 ▶魔法の書…魔法/アイテム使用 М Μ 魔法の書は守備不可、魔法としてもアイテムとしても使用可 ▶巻物…魔法/アイテム使用 M, T M, T 魔法の書と同様の効果、T系は1レベル下M扱いで巻物使用可 **▶逃亡**…逃亡 ΑII 一行(倒れていない者)の半数以上の《能力判定》成功が必要 * ※「特殊な行動」参照、具体的な行動は様々 ▶特殊な戦闘行動…特殊な行動

特殊な行動

▶挑発 「選択ルール】

指定対象を挑発、対象が《能力判定》失敗で次回行動順-1

▶戦闘射撃※戦闘射撃の特徴持ちのみ可…"遠距離"攻撃 自身および対象が前/後列どちらにいても可《能力判定》、 自身と対象との間に"列"を1つ挟む毎に、攻撃判定-1

RAGON (ASTLES

▶かばう[4]∨]A||…守備 ※行動順前でも可 同列の味方への攻撃等を引き受ける、可能なら守備も可

▶アイテム使用待機[4lv] T…アイテム使用 行動順(任意に)遅らせたアイテム使用

「戦匠の証」が必要な上級戦闘行動[4レベル]

▶全攻撃[4lv] F…戦匠の証「両手武器」の行動

職 / クラス(レベル)

- ▶全守備[4lv] F…戦匠の証「武器&盾」の行動
- ▶完全二刀攻撃/守備[4lv] F,T…戦匠の証「二刀流」の行動
- ▶格闘術攻撃[4|v] F,T…戦匠の証[素手戦闘]の行動
- ▶完全魔法&攻撃/守備[4|v] ファイターメイジ…戦匠の証「魔 法&武器」の行動

戦	技、魔法など	アイテム 判定値 判定効果 効果や説明など 関連メモ
ū	戦匠の証「武器&盾」	○ 名のある武器 3 [-] 3ダメージ
ū		プレイサー 3 [-] 盾守備+1回
٥	魔法 (攻撃系) 3回/戦闘 😙	攻撃魔法 自動 [一] 2 ダメージ:重ね掛け ダ 6
اً ت	魔法 (攻撃系) 3回/戦闘 😙	つ 全体攻撃魔法 自動 [ー] 1ダメージ:重ね掛け ダ 3
ū	魔法の書 1回/日 ケ	つ 書「サモンエレメンタル」 自動 「守備不可」 エレメンタル(3-8-3)召喚
اً ت	0	o []
ū	0	0 []
اً ا	0	0
ا ا	0	
	<u></u>	<u> </u>

特記、メモなど			

特記、メモなど			



Character Record Sheet

具体的な行動 …戦闘行動

▶**アイテム**…アイテム使用

▶魔物判別…特殊な行動

▶攻撃…攻撃

▶守備…守備

▶魔法…魔法

▶逃亡…逃亡

▶呪文具…魔法

▶弓矢/投擲…射撃(弓を撃つ)

▶特徴/特殊能力…特殊な行動

▶魔法の書…魔法/アイテム使用

▶特殊な戦闘行動…特殊な行動

▶巻物…魔法/アイテム使用

名前

<u>戦闘前</u>

ΑII

ΑII

*

Αll

М

M, T

戦闘中

ΑII

ΑII

ΑII

ΑII

Μ

ж

Μ

M, T

ΑII

説明など

アイテムの効果使用

前列の対象を攻撃

職 / クラス(レベル)

弓で矢を撃つ、投げ槍の投擲等、対象が回避の《能力判定》を行う

※アルケミスト、ギルドメイジ、(ネクロマンサー、サモナー、ノーム)のみ可

魔法の書と同様の効果、T系は1レベル下M扱いで巻物使用可

一行(倒れていない者)の半数以上の《能力判定》成功が必要

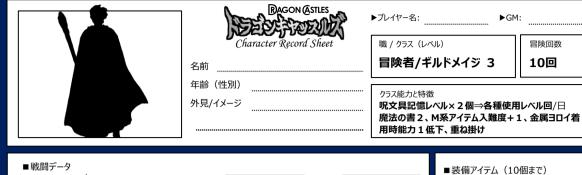
※「召喚」「狂乱化/獣化」「ブレス」など、記載ある者のみ行動可

行動順前でも可(行動済となる)、「かばう」は4レベルより可

魔法の書は守備不可、魔法としてもアイテムとしても使用可

モンスターデータ判別(特殊能力除く)《レベル判定》

"重ね掛け(別表)"は3レベルより可





筋力ST

メモなど

・体力/パワー

能力

器敏DX

•操作/操縦

運動 ·家事

·手技

感覚SE

食料調達

•知覚

・センス

ダメージ 2+2 0+1

精神PW 魅力CR ・コミュニケート 魔力感知 予感/霊感

統率

・クリエイト

※衣服や1日分の食料と水は、装備アイテムの制限適用外

•判別/検索 •知識

知力IN

「**呪文具の杖** (補足欄参照) 「**命の指輪**[HP+1]

「魔法の書「バブルボム」 「**特殊な短剣**[ダ+1]

Multi Planes Class System

冒険回数

10回

[**革ヨロイ**[HP+1]

アイテム補足・メモ

サイコロの目 1-2:バブルボム 2-3:インビジブル

> サイコロの目 1-2…金貨2

3レベル作成時装備

(ルールP.18)

…金貨で購入

4-6:ファインドマジック

3-6…金貨1

·初期装備

・・入難度2 …入難度2

・・入難度3

·初期装備

·初期装備 …入難度3 特殊な行動

戦技、魔法など

▶挑発 「選択ルール】

指定対象を挑発、対象が《能力判定》失敗で次回行動順-1

- ▶戦闘射撃※戦闘射撃の特徴持ちのみ可…"遠距離"攻撃 自身および対象が前/後列どちらにいても可《能力判定》、 自身と対象との間に"列"を1つ挟む毎に、攻撃判定-1
- **▶かばう**[4]∨]A||…守備 ※行動順前でも可 同列の味方への攻撃等を引き受ける、可能なら守備も可

▶アイテム使用待機[4lv] T…アイテム使用 行動順(任意に)遅らせたアイテム使用

「戦匠の証」が必要な上級戦闘行動[4レベル]

※「特殊な行動」参照、具体的な行動は様々

- ▶全攻撃[4lv] F…戦匠の証「両手武器」の行動
- ▶全守備[4lv] F…戦匠の証「武器&盾」の行動
- ▶完全二刀攻撃/守備[4lv] F,T…戦匠の証「二刀流」の行動
- ▶格闘術攻撃[4|v] F,T…戦匠の証[素手戦闘]の行動
- ▶完全魔法&攻撃/守備[4|v] ファイターメイジ…戦匠の証「魔 法&武器」の行動

■得意なこと···(F) ファ-	イター、(M) メイジ、(T)	シーフ、(All) 全クラス 🦠	4個 _{動と}	としての使用は不可
□木/壁登り[F,T] □酒に強い[F,T] □酒(建[F] □握力が強い[F] □鑑蚊(DX)系 □修理[M,T] □調理[All] □投げる[F,T] □裁維[All] □水泳[All] □走る[F,T] □隠れる[T] □忍び歩き[T]	□ジャンプ[F,T] □バランス感覚[T] □系軟[F,T] □騎乗[All] □操線[All] □線事[All] □コック [T] □共存[T]	- 感覚(SE)系 - 高麗(SE)系 - 高麗(特定][All] - 立芸術[特定][All] - 立方向感覚[All] - つ追跡[T] - 日が良い[T] - 日間をい[T] - 日の探し[M,T] - 日の野り[All] - 日の野り[All] - 日の野り[All] - 日が鋭い[T] - 日が鋭い[T] - で有目[All] - ロザバイバル[F,T]	□腹話術[T] □危険察知[F,T] □売医術[T] □変装[T] -魅力(CR)系 □動物の世話[All] □路博[T] □早口[All] □嘘看破[M,T] □調教「特定][All] -精神(PW)系 □集中力[All] -知力(IN)系 □読み書き[All]	□知識「特定」[M] □経験則「特定」[All] □民間療法[M,T] □文献調査[M] □廃物知識[M] □目利き[M,T] □治療[M] □・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

呪文具の杖 [5個封入可] ・攻撃魔法 ・回復魔法 ・全体攻撃魔法	
	_

アイテム 判定値 判定効果 効果や説明など 関連メモ 呪文具の杖 封入5個 **攻撃魔法**(封入) 自動 _ 2ダメージ:重ね掛けダ6 ⇒ 杖から記憶6個各3回/日 **回復魔法**(封入) 自動 2 HP回復:重ね掛けHP6 1. 攻撃魔法 3回/日 全体攻撃魔法(封入) 自動 1ダメージ:重ね掛けダ3 2. 攻撃魔法 3回/日 0 3. 攻撃魔法 3回/日 0 4. 回復魔法 3回/日 魔法の書 1回/日 ッ┼ッ 書「バブルボム」 | **自動** | 「守備不可 その回行動解決不可(1-6体) 5. 回復魔法 3回/日 6. 全体攻撃魔法 3回/日 0 0

特記、メモなど

・巻物を同レベルのメイジ扱いで使用可【"1レベル下のメイジ扱い"制限解除】

			_
BAGON (ASTLES Character Record Sheet 名前 年齢(性別) 外見/イメージ	職 / クラス (レベル) 冒険者 / バード 3 クラス能力と特徴 演奏《能力》でモンスターの(D)消し	冒険回数 10回 * 巻物(M同レベル)、	
<u></u>	ジ _{の目で} [楽器 [ナイフ [盗賊のカバン[]	3レベル作成時装術 (ルールP.18) …初期装備 …初期装備 …入難度2
	### Character Record Sheet 名前 年齢(性別) 外見/イメージ HP 3+2	Character Record Sheet 名前 年齢(性別) 外見/イメージ (ログラスアイテム可(2レベル下)、「全連ヒット 本華 日 日 日 日 日 日 日 日 日	プレイヤー名: ►GM: □ □ □ □ □ □ □ □ □

魔力感知

・クリエイト

•判別/検索

•知識

運動 ・家事 ・センス •統率 ※衣服や1日分の食料と水は、装備アイテムの制限適用外 メモなど

・コミュニケート

予感/霊感

・体力/パワー

·手技

•操作/操縦

・知覚

食料調達

「魔法の書「パワードウェポン」 🕽 …入難度2 (M系アイテム) | の目で | **クリティカル・ミニブレード【**ダ+2】 <u> パーツメイル[HP+2]</u> 2-3:マジックロック

アイテム補足・メモ

サイコロの目 1-2…金貨2 3-6…金貨1

4-6:フェザーウォーク

·入難度3

·入難度3

サイコロの目 1-2:パワードウェポン

…4個 ■ 得意なこと…(F) ファイター、(M) メイジ、(T) シーフ、(All) 全クラス めとしての使用は不可 <u>-筋力(**ST**)系</u> □知識「特定」[M] □腹話術[T] □ジャンプ[F,T] <u>-感覚(SE)系</u> □音楽「特定」[All] □危険察知[F,T] □経験則「特定」[All] □木/壁登り[F,T] □バランス感覚[T] □酒に強い[F,T] □柔軟[F,T] □芸術「特定」[All] □読唇術[T] □民間療法[M] □頑健[F] □騎乗[All] □方向感覚[All] □変装[T] □物覚え[M,T] □握力が強い[F⁻ □操縦「特定」[M,T]□演技[T] □文献調査[M] <u>-魅力(CR)系</u> □動物の世話[All] □魔物知識[M] □家事[All] □追跡[T] -器敏(DX)系 □細工「特定」[All] □耳が良い[T] □目利き[M,T] □修理[M,T] □詐術[All] □スリ[T] □目が良い[T] □治療[M] □調理[All] □賭博[T] □曲芸[T] □食糧調達[All] □暗号[T] □投げる[F,T] □早口[All] □尾行[T] □もの探し[M,T] □礼儀作法[All] □嘘看破[M,T] □鍛冶[F] □手品[All] □釣り[AII] □裁縫[All] □調教「特定」[All] □解錠[T] □時間感覚[All] □水泳[All] <u>-精神(PW)系</u> □罠解除[T] □鼻が利く[T] □走る[F,T] □集中力[All] □縄抜け[T] □舌が鋭い[T] □隠れる[T] □潜水[All] □夜目[AII] <u>-知力(IN)系</u> □忍び歩き[T] □地図作成[M,T] □サバイバル[F,T] □読み書き[All]

特記、メモなど

RAGON (ASTLES Series © 2022 ArgoLines

Dragon Castles Advance

Multi Planes Class System

▶完全魔法&攻撃/守備[4lv] ファイターメイジ・・・戦匠の証「魔

RAGON (ASTLES			職 / クラス(レベル)		
Character Record Sheet	名前				
具体的な行動 …戦闘行動	<u>戦闘前</u>	戦闘中	説明など		
▶アイテム …アイテム使用	All	All	アイテムの効果使用		
▶弓矢/投擲…射撃(弓を撃つ)	All	_	弓で矢を撃つ、投げ槍の投擲等、対象が回避の《能力判定》を行う		
▶特徴/特殊能力···特殊な行動	*	_	※「召喚」「狂乱化/獣化」「ブレス」など、記載ある者のみ行動可		
▶魔物判別 …特殊な行動	All	All	モンスターデータ判別(特殊能力除く)《レベル判定》		
▶攻撃 …攻撃	_	All	前列の対象を攻撃		
▶守備 …守備	_	All	行動順前でも可(行動済となる)、「かばう」は4レベルより可		
▶魔法 …魔法	_	М	"重ね掛け(別表)"は3レベルより可		
▶呪文具 …魔法	_	*	※アルケミスト、ギルドメイジ、(ネクロマンサー、サモナー、ノーム)のみ可		
▶ 魔法の書 …魔法/アイテム使用	М	М	魔法の書は守備不可、魔法としてもアイテムとしても使用可		
▶ 巻物 …魔法/アイテム使用	M,T	M,T	魔法の書と同様の効果、T系は1レベル下M扱いで巻物使用可		
▶逃亡 …逃亡	_	All	一行(倒れていない者)の半数以上の《能力判定》成功が必要		
▶ 特殊な戦闘行動 …特殊な行動		*	※「特殊な行動」参照、具体的な行動は様々		
特殊な行動			▶アイテム使用待機 [4 v] T…アイテム使用		
▶挑発 [選択ルール]			行動順(任意に)遅らせたアイテム使用		
指定対象を挑発、対象が《能力判別	定》失敗で	で次回行動順-1	「戦匠の証」が必要な上級戦闘行動[4レベル]		
▶戦闘射撃※戦闘射撃の特徴持ちのる	み可…"遠	距離"攻擊	▶全攻撃[4lv] F…戦匠の証「両手武器」の行動		
自身および対象が前/後列どちらにい			▶ 全守備 [4 v] F…戦匠の証「武器&盾」の行動		
自身と対象との間に"列"を1つ挟む	毎に、攻	撃判定-1	▶完全二刀攻撃/守備[4lv] F,T…戦匠の証「二刀流」の行動 ▶格闘術攻撃[4lv] F,T…戦匠の証「素手戦闘」の行動		
▶かばう [4lv]All…守備 ※行動順前	でも可		▶竹岡帆攻拏[41V] 「, 1 …戦匹の証」 糸士戦國」の行動 ▶ 空今廢注 9. 攻撃 / 空備 [41v] コュノカーメンジ、・・※に降居の証「磨		

単	は技、魔法など	アイテム 判気	定値 判定効果	効果や説明など	関連メモ
٥	武器	● クリティカルミニブレード	4 幸運ヒット	1の目で 6 ダメージ	
ū	魔法の書 1回/日 🧽	→ 書「パワードウェポン」 自]動 [守備不可]	武器ダ+1(1-6体)	
٥		0	[]		
ū	0	0	[]		
ū	0	0	[]		
ū	0	0			
ū	0	0	[]		
o	0	0			
٥	0	0			
o o	0	0			
		<u> </u>			

法&武器」の行動

特証	己、メモなど				

RAGON (ASTLES Series

同列の味方への攻撃等を引き受ける、可能なら守備も可