

DRAGON CASTLES  
冒険者レコードシート  
Character Record Sheet

プレイヤー名: \_\_\_\_\_ GM: \_\_\_\_\_

職 / クラス (レベル) **冒険者/ファイターメイジ 3** 冒険回数 **10回**

名前 \_\_\_\_\_

年齢 (性別) \_\_\_\_\_

外見/イメージ \_\_\_\_\_

クラス能力と特徴  
#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)  
**重ね掛け**、**キャントリップ**

■戦闘データ

能力 **2+1** HP **4+1** ダメージ **0+3**

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 ・コミュニケーション ・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

■装備アイテム (10個まで)

[ 剣 ] ...初期装備  
[ 攻撃魔法 ] ...初期装備  
[ 戦匠の証「武器&盾」 ] ...自動取得(3lv)  
[ 魔法の書「サモンエレメンタル」 ] ...入難度2  
[ プレイサー[HP+1] ] ...入難度2  
[ 名のある武器[能+1] ] ...入難度3  
[ 全体攻撃魔法 ] ...入難度3  
[ 金貨 ] ...入難度3

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

■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 助としての使用は不可

-筋力(ST)系	□ジャンプ[F,T]	-感覚(SE)系	□腹話術[T]	□知識「特定」[M]
□木/壁登り[F,T]	□バランス感覚[T]	□音楽「特定」[All]	□危険察知[F,T]	□経験則「特定」[All]
□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]	□文獻調査[M]	□文献調査[M]
-器敏(DX)系	□家事[All]	□追跡[T]	-魅力(CR)系	□魔物知識[M]
□修理[M,T]	□細工「特定」[All]	□耳が良い[T]	□動物の世話[All]	□目利き[M,T]
□調理[All]	□スリ[T]	□目が良い[T]	□詐術[All]	□治療[M]
□投げる[F,T]	□曲芸[T]	□食糧調達[All]	□早口[All]	□暗号[T]
□鍛冶[F]	□尾行[T]	□もの探し[M,T]	□嘘看破[M,T]	□礼儀作法[All]
□裁縫[All]	□手品[All]	□釣り[All]	□調教「特定」[All]	
□水泳[All]	□解錠[T]	□時間感覚[All]		
□走る[F,T]	□罫解除[T]	□鼻が利く[T]	-精神(PW)系	
□隠れる[T]	□縄抜け[T]	□舌が鋭い[T]	□集中力[All]	
□忍び歩き[T]	□潜水[All]	□夜目[All]	-知力(IN)系	
	□地図作成[M,T]	□サバイバル[F,T]	□読み書き[All]	

アイテム補足・メモ

特記、メモなど

DRAGON CASTLES  
冒険者レコードシート  
Character Record Sheet

名前 \_\_\_\_\_ 職 / クラス (レベル) \_\_\_\_\_

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	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」「プレス」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	—	M	“重ね掛け(別表)”は3レベルより可
▶呪文書…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	M	M	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

▶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 [4lv] All…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

▶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 [4lv] F, T…戦匠の証「素手戦闘」の行動

▶完全魔法 & 攻撃/守備 [4lv] 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
□ 戦匠の証「武器&盾」	名のある武器	3	[ - ]	3ダメージ	
□	プレイサー	3	[ - ]	盾守備+1回	
□ 魔法(攻撃系) 3回/戦闘	攻撃魔法	自動	[ - ]	2ダメージ:重ね掛けダ6	
□ 魔法(攻撃系) 3回/戦闘	全体攻撃魔法	自動	[ - ]	1ダメージ:重ね掛けダ3	
□ 魔法の書 1回/日	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	
□			[ ]		
□			[ ]		
□			[ ]		
□			[ ]		
□			[ ]		

特記、メモなど

DRAGON CASTLES  
Dragon Castles  
Character Record Sheet

プレイヤー名: \_\_\_\_\_ GM: \_\_\_\_\_

職 / クラス (レベル) **冒険者/ギルドメイズ 3** 冒険回数 **10回**

名前 \_\_\_\_\_

年齢 (性別) \_\_\_\_\_

外見/イメージ \_\_\_\_\_

クラス能力と特徴  
呪文具記憶レベル×2個⇒各種使用レベル回/日  
魔法の書2、M系アイテム入難度+1、金属ヨロイ着用時能力1低下、重ね掛け

■戦闘データ

能力 **4** HP **2+2** ダメージ **0+1**

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 ・コミュニケーション ・魔力感知 ・判別/検索  
 ・操作/操縦 ・食料調達 ・予感/靈感 ・クリエイティブ ・知識  
 ・運動 ・家事 ・センス ・統率

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

■装備アイテム (10個まで)

[呪文具の杖 (補足欄参照)] ...初期装備  
 [命の指輪[HP+1]] ...入難度2  
 [魔法の書「ハブルボム」] ...入難度2  
 [特殊な短剣[ダ+1]] ...入難度3  
 [革ヨロイ[HP+1]] ...金貨で購入

サイコロの目  
1-2:ハブルボム  
2-3:インビジブル  
4-6:ファインドマジック

サイコロの目  
1-2...金貨2  
3-6...金貨1

■得意なこと... (F) ファイター、(M) メイズ、(T) シーフ、(All) 全クラス ※...4個 助としての使用は不可

-筋力(ST)系	□ジャンプ[F,T]	-感覚(SE)系	□腹話術[T]	□知識「特定」[M]
□木/壁登り[F,T]	□バランス感覚[T]	□音楽「特定」[All]	□危険察知[F,T]	□経験則「特定」[All]
□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]	-魅力(CR)系	□文献調査[M]
-器敏(DX)系	□家事[All]	□追跡[T]	□動物の世話[All]	□魔物知識[M]
□修理[M,T]	□細工「特定」[All]	□耳が良い[T]	□詐術[All]	□目利き[M,T]
□調理[All]	□スリ[T]	□目が良い[T]	□賭博[T]	□治療[M]
□投げる[F,T]	□曲芸[T]	□食糧調達[All]	□早口[All]	□暗号[T]
□鍛冶[F]	□尾行[T]	□もの探し[M,T]	□嘘看破[M,T]	□礼儀作法[All]
□裁縫[All]	□手品[All]	□釣り[All]	□調教「特定」[All]	
□水泳[All]	□解錠[T]	□時間感覚[All]		
□走る[F,T]	□食解除[T]	□鼻が利く[T]	-精神(PW)系	
□隠れる[T]	□縄抜け[T]	□舌が鋭い[T]	□集中力[All]	
□忍び歩き[T]	□潜水[All]	□夜目[All]	-知力(IN)系	
	□地図作成[M,T]	□サイババル[F,T]	□読み書き[All]	

アイテム補足・メモ

呪文具の杖 [5個封入可]  
 ・攻撃魔法  
 ・回復魔法  
 ・全体攻撃魔法

...初期装備  
 ...初期装備  
 ...入難度3

特記、メモなど

DRAGON CASTLES  
Dragon Castles  
Character Record Sheet

名前 \_\_\_\_\_ 職 / クラス (レベル) \_\_\_\_\_

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	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」「プレス」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	—	M	“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、ギルドメイズ、(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	M	M	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

▶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[4lv]All...守備 ※行動前でも可  
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

▶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[4lv] F,T...戦匠の証「素手戦闘」の行動

▶完全魔法&攻撃/守備[4lv] ファイターメイズ...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
□ 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 1. 攻撃魔法 3回/日 2. 攻撃魔法 3回/日 3. 攻撃魔法 3回/日 4. 回復魔法 3回/日 5. 回復魔法 3回/日 6. 全体攻撃魔法 3回/日
□	○ 回復魔法(封入)	自動	[ - ]	2HP回復:重ね掛けHP6	
□	○ 全体攻撃魔法(封入)	自動	[ - ]	1ダメージ:重ね掛けダ3	
□	○		[ ]		
□	○		[ ]		
□	○		[ ]		
□ 魔法の書 1回/日	○ 書「ハブルボム」	自動	[ 守備不可 ]	その回行動解決不可(1-6体)	
□	○		[ ]		
□	○		[ ]		
□	○		[ ]		
□	○		[ ]		
□	○		[ ]		

特記、メモなど

※バードのクラス専門特徴[3レベル]の修正変更...以下の2つの特徴を変更します
・他クラスのアイテムを2レベル下の扱いで使用可["使い切り"制限解除]
・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]

Character Record Sheet header section including name, GM, class (冒険者/バード 3), and level (10回).

Combat Data section with stats: Ability 4, HP 3+2, Damage 1(+2). Includes sub-attributes like Strength, Dexterity, etc.

Equipment section listing items like Music Box, Knife, Thief's Bag, Magic Book, Critical Mini-Blade, and Gold.

Skills section with checkboxes for various abilities like Jump, Balance, Music, etc., categorized by system (筋力, 器敏, etc.).

Item Supplement section for additional notes and items.

Special notes and memo section for character details.

Character Record Sheet header section including name and class/level.

Table of specific actions and combat data with columns for action, before/after combat, and explanation.

Special actions section detailing rules for actions like Item Use, Pickpocket, Battle Shooting, and Kabao.

Table for skills and magic, listing items like Weapon and Magic Book with their effects and values.

Special notes and memo section for character details.